
Otaku
¡CON LOS MEJORES AUTORES ESPAÑOLES!
¡ESTÁS ARRESTADO!
DOSSIER KOSUKE FUJISHIMA
LLEGA...
DNA²
MANGA
NORMA Editorial
Nº NUEVE
REVISTA MENSUAL
375 ptas.

TEMPERATURA MAXIMA

SAMURAI EDICIONES

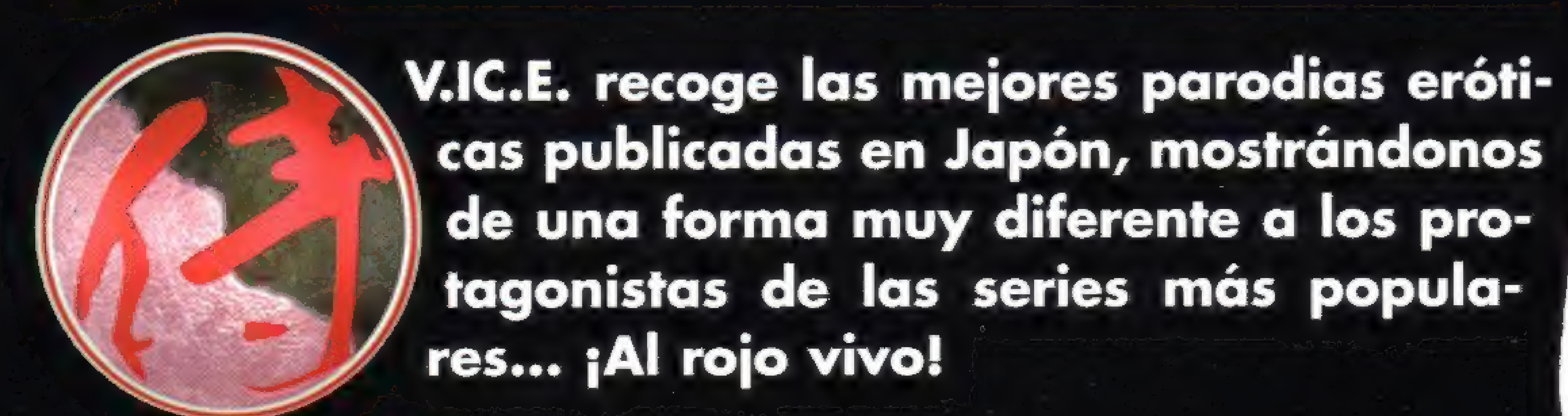
COMIC ERÓTICO PARA ADULTOS. DE VENTA EXCLUSIVA EN LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS. EDICIÓN ORIGINAL.







1



EDITORIAL

Si en el editorial del pasado número decíamos que la cosa estaba tranquila, ahora ya podemos decir que la industria española del cómic está en plena ebullición con la llegada inminente del **Salón del Cómic**. Y es que parece que los editores reserven sus novedades hasta este momento. Eso podríamos pensar acerca de la ansiada publicación de **D.N.A.²**, anunciada en voz baja para las navidades pasadas, pero la realidad es que las negociaciones (que han durado dos años), no han llegado a consumarse definitivamente hasta este momento. Y, al igual que **D.N.A.²**, **¡Estás Arrestado!**, la obra de **Kosuke Fujishima** que más está dando que hablar en Japón, y a la que dedicamos la portada de este mes. También se presentan otras novedades como **Cammy X**, Novela Gráfica erótica que hará las delicias de los amantes de las parodias más picantes, así como la continuación de **Silent Möbius,** que se retrasa hasta mayo por problemas técnicos. Pero ahí no acaba la oferta de **Norma Editorial**, pues ya están en preparación nuevos títulos que aporten frescura al catálogo de nuestra editorial.

Y pasando a enumerar los contenidos de este noveno número de **Otaku**, nos enorgullecemos de haber conseguido un número bastante completito, aunque como cada mes, nos faltan páginas para publicar todo lo que queríamos. **Key the Metal Idol, Evangelion** y **Street Fighter V** son repasados ligeramente en el apartado de animé inédito; una nueva historieta de **Roger Ibáñez/Núria Peris** con guión de **Raúles**, **Braingel**, debuta este mes en la revista, y esperamos que goce de vuestro agrado para volver en próximas entregas; el completo dossier **Fujishima** a cargo del inagotable **Esteban Canalejo** da paso a las reseñas editoriales y posteriormente al **Norma News**, con noticias sobre esta casa; un último vistazo a **D.N.A.²** nos prepara para la lectura de este manga, mientras que **Lo que dejó el 95** repasa todo lo editado tanto en manga como en animé a lo largo del pasado año; **¿A la vuelta de la esquina?,** por el contrario, nos da una idea de lo que nos deparan las compañías videográficas de nuestro país; **Otaku Chronicles** descansa este mes y deja paso a **eSeDé**, una sección a cargo de **David Ramírez**; por último, cambio en la sección de la página 48, **Cinevídeo**, que a partir de este mes se transformará en **Zona HK**, donde tendrá cabida todo lo relacionado con el cine oriental y que este mes cuenta también con un repaso a la filmografía de **John Woo**. Además, y para empezar con buen pie, sorteo de **Broken Arrow**...

¡A disfrutarlo!

La Redacción

D.N.A.2 © Masakazu Katsura / Shueisha

Sumario

Director: Rafael Martínez. Coordinación y Maquetación: Óscar Valiente. Redacción: Isidro Sánchez y Olinda Cordukes. Producción: Flor Castellanos y Marià Martí. Colaboradores: José Nonell, Mikel Patón, Jordi Sierra, Núria Teuler, Jorge Riera, Lázaro Muñoz, Rafael Gallardo, David "D", J. J. Castaña, Esteban Canalejo, Kenji Akatora, Tomás Pardo, Miguel A. Martín, Alfons Moliné, Antonio Valentín, Xavi Vilanova y Manuel Guerrero.

OTAKU nº9. Abril 1996. Publicación mensual de NORMA Editorial, S. A. Passeig de Sant Joan, 22. 08010 - Barcelona. Tel. (93) 232 62 12. Fax int. (343) 231 26 99. El resto de material es © 1996 NORMA Editorial, S. A. Todos los derechos reservados. Depósito legal: B-29914-95. Printed in Spain.







ϟ Con la llegada del **Salón del Cómic**, llegan también las esperadas novedades editoriales. **Norma Editorial** confirma la publicación de **D.N.A.², ¡Estás Arrestado!** y una sorpresa de última hora: **Cammy X**, un manga erótico que se apunta a la nueva moda de las parodias y que viene firmado por el dibujante **Hinden Burg**. **Planeta**, por su parte, nos ofrece el **Patlabor** de **Masami Yuuki**, un título que ya se esperaba desde hace tiempo, y ésa es la única novedad que nos han confirmado, aunque las sorpresas pueden ser muchas (tal vez el manga que **Carlos J. Olivares** les está dibujando). **Camaleón** tampoco se queda atrás y, haciendo frente a críticas y mareas bajas, lanza un nuevo título español, **Sirius**, creado por el ganador de nuestro último **Concurso Manga**: **Jose María Reyes** (¡suerte!). Por último, **La Cúpula** rompe su silencio editorial en el campo del manga con **Delicias Orientales**, de **Yumeno** (autor de **Lethal Lady**) un manga erótico que engrosará la **Colección X**.

ϟ Y siguiendo con el papel impreso, tenemos nuevo editor en nuestro país: **Samurai**. Este reconocido distribuidor de material asiático cuya sede principal se encuentra en Francia, inicia este mes su labor como editor con el título **V.I.C.E.**, un tomo de parodias eróticas sin traducir ni rotular (¿?). Más adelante, nos ofrecerán **Dark Wirbel**, de **Makoto Fujisaki** y es posible que otros destacados títulos como **AD Police** o **Vampire Princess Miyu**.

ϟ **CBM** (Comic Books & Manga) es el título de una nueva publicación informativa editada por **Alakrán** y producida por el colectivo **D.Tebeos**. Con una periodicidad trimestral y 32 páginas, esta nueva revista intentará hacerse un hueco en el mercado, aunque para el próximo verano ya anuncian una nueva publicación dedicada exclusivamente a manga y que, según ellos, superará ampliamente todo lo visto en nuestro país...

ϟ Otra noticia de revistas, que esta vez hace referencia a la entrañable **Kabuki**: la revista de **Glénat** cambia el rumbo y los contenidos se dividirán ahora en manga erótico y cine asiático. Esperemos que les vaya bien.

ϟ **Imágenes**, la librería valenciana, vuelve al terreno editorial con dos títulos creados por autores españoles: **Pipa Pistola y Pepe Culata**, y **Bantam**, de **Enrique Corts**, siendo el segundo el inspirado en el grafismo de los mangas. Tenemos la reseña de **Riera** sobre este título, pero no ha cabido... ¡el mes que viene será!

ϟ Va de fanzines. **Manganíac**, el fanzine de Igualada redactado en catalán, llega a su número 17 y el mes que viene cumplirá los dos años de publicación, por lo que sus responsables están preparando ya un número especial. Ellos mismos (**Club Manga Igualada**) en colaboración con el ayuntamiento de su ciudad han organizado un estupendo concurso de cómic cuyas bases reproducimos en esta misma página. Por otro lado, el **Nippon** de nuestro colaborador **Miguel A. Martín** promete volver, y con muchos cambios, dentro de muy poco, y se hará lo posible para que sea el próximo mayo. Los que también tienen problemillas con las entregas son los chicos de **Kame**, que no consiguen cumplir con las fechas desde que se les cedió la dirección de la revista. Esperemos que consigan recuperar el rumbo.

ϟ Al parecer, **Ediciones B/Grupo Z** se ha decidido a editar el cómic de **Makako** (la mascota del **Salón del Manga**) con guión de **Muntaner** y dibujo de **David Ramírez**, que debuta en nuestra revista este mismo mes. Sin duda, la cosa gana respecto a lo publicado en **Super Juegos**, aunque no sabemos nada más sobre este lanzamiento. Ya de paso, comentamos que se ha unido a las filas de este grupo editorial **Carlos Santamaría**, director del **Salón del Cómic**, que cede su cargo el próximo mayo (todavía estamos esperando tu carta).

Dark Wirbel

1er. CONCURSO DE CÓMIC JOVEN DE IGUALADA

1.-Participantes
Podrán participar en el concurso todos los jóvenes nacidos durante y después de 1966, o sea, que durante este año cumplan, como máximo, los 30 años. No se establece una edad mínima para concursar.

2.-Categorías
Se establecen dos categorías
-Categoría A: nacidos durante y después del 1979.
-Categoría B: nacidos entre 1966 y 1978
En el caso de que el cómic fuese de más de un autor, la obra pertenecería a la categoría del autor de más edad.

3.-Tema
El tema será libre, pero los personajes deben ser originales de creación ■ inéditos.

4.- Formato de los trabajos
Los comics tienen que ser realizados en blanco y negro, y podrán hacerse con pluma, rotulador, rotring,... o cualquier otro medio que asegure su correcta reproducción. Podrán tener una extensión de 2 a 6 páginas en formato A4 o A3 .

5.- Entrega
Los trabajos se entregarán en un sobre cerrado. Dentro del sobre se deberán poner los originales y dos copias de cada página. También se introducirá otro sobre cerrado con los datos personales completos y una fotocopia del DNI, mientras que en el exterior de este sobre se debe escribir el título de la obra y la categoría a la que pertenece.
Los trabajos se tienen que enviar o entregar personalmente antes del día 5 de Julio de1996, indicando claramente en el sobre "Concurso de Cómic Joven", a la siguiente dirección: *Ajuntament d' Igualada (Departament de Joventut). C/Santa Maria, 10 baixos. 08700 Igualada (Barcelona)*
No se admitirá a concurso ninguna obra que se haya entregado después de la fecha fijada.

6.- Premios
Se entregarán dos premios para cada categoría:
+Categoría A :
-1er premio: material valorado en 25.000 pts.
-2do premio: material valorado en 15.000 pts

+Categoría B:
-1er premio: 50.000 pts
-2do premio: 25.000 pts

7.- Jurado
El jurado estará formado por representantes del Ayuntamiento de Igualada, por miembros del Club Manga Igualada y por gente con reconocida experiencia en el mundo del cómic. Su composición exacta se dará a conocer antes de acabarse el plazo de entrega de trabajos.
El jurado concederá los premios y decidirá sobre aspectos no resueltos en estas bases. Además, los premios podrán ser declarados desiertos si considera que los trabajos no tienen la calidad necesaria.

8.- Recogida de trabajos
Los originales presentados son propiedad de los autores y éstos podrán reclamar la devolución tres meses después de terminar el plazo de entrega. La organización tiene derecho a usar los trabajos presentados durante un tiempo ilimitado para cualquier finalidad, indicando siempre el nombre del autor y sin modificar su contenido

9.-Entrega de premios
Los premios se entregarán, en una fecha sin confirmar, durante la exposición que se realizará en el Ateneu Igualadí con los trabajos. Los ganadores deben asistir a la entrega de premios, excepto por causa justificada.

10.- La participación en este concurso implica la aceptación de estas bases. La organización se reserva el derecho de variar algún punto por motivos justificados. Cualquier aspecto no previsto en estas bases será resuelto por el jurado o por la organización.

INTERNACIONAL

⚡ Poco a poco hemos podido ver cómo se iban desvelando los misterios que rodeaban a **Dragon Ball GT**. Savemos que **Gokuh** ha rejuvenecido a causa de **Pilaf**, que iban a buscar una nuevas bolas mágicas, etc.

Oyes bien, con el inicio oficial de la serie y la emisión de los primeros capítulos se han despejado toda clase de interrogantes. ¿Por qué **Gokuh** no espera un añopara pedir el deseo con las bolas mágicas de la Tierra? Respuesta: no existen. Tras haber pedido **Pilaf** su deseo, las bolas han desaparecido y se encuentran esparcidas por todo el universo.



Dragon Ball GT © Akira Torityama / Shueisha / TOEI

¿Y por qué tanta urgencia por buscarlas? Respuesta: si no se reunen antes de un año, la Tierra desaparecerá.

¿Por qué acompañan a **Gokuh Trunks** y **Pan**? Respuesta: en un principio debía ir **Goten** en lugar de **Pan**, pero un inconveniente de última hora lo impidió.

¿Y qué hay de los demás personajes? Respuesta: **Mr. Satan** lidera la escuela de artes marciales, **Gohan** ejerce de médico y disfruta de un feliz matrimonio, **Vegeta** está completamente retirado, **Piccolo** sigue el entrenamiento por su cuenta (en algún lugar del mundo), Trunks se convierte en un yuppie y vive en la Capsule, mientras Bulma continúa enfrascada en sus inventos.

Esas son las principales ingógnitas que nos planteaba la realización de la continuación de **DB**, ahora cabe esperar cual será el desarrollo de los personajes en acción y qué nuevos protagonistas nos depara la serie... ¡**DB** forever!

⚡ **Tenchi Muyo** pega fuerte, muy fuerte, y eso lo demuestra el hecho de que estén programados para esta primavera el estreno de un largometraje cinematográfico y un nuevo OVa que atiende al nombre de **Magical Girl Pretty Sammy 2**. Esperemos que lleguen a nuestro país.

⚡ **Gundam** se renueva constantemente, y eso lo demuestra la nueva serie de OVAs que el clásico robot ya tiene en el mercado japonés. Atiende al nombre de **Mobile Suit Gundam Team 08**, y ha sido producida, una vez más, por **Bandai Visual**, que nos ofrecía una primera entrega especial con 60 minutos de animación en la que se inlucian los dos primeros capítulos. Esta nueva saga presenta a nuevos protagonistas, que han sido diseñados por un habitual de este título: **Toshihiro Kawamoto**, que ya desempeñara esta función en **Gundam 0080** y otras producciones como **Orguss 02**.

⚡ Los fans de **Akemi Takada** (la diseñadora de personajes de **Kimagure Orange Road**) estamos de suerte, pues se ha realizado un CD-ROM con las ilustraciones contenidas en sus art-books de **Creamy Mami** y **Patlabor**. Además, incluye una banda sonora a cargo de **Kenji Kawai**, el compositor responsable de las melodías de **The Ghost in the Shell**. ¡Esperemos que hagan lo mismo con las ilustraciones de KOR!

⚡ Las últimas listas japonesas de ventas de LDs presentan títulos conocidos por todos. ¿Queréis saber cuáles? Pues éstos son, bajando del 1 al 10: **Slayers, Magic Knight Rayearth, Blue Seed, Tenchi Muyo** (TV), **Macross 7, Blue Seed, El-Hazard, Sailor Moon S, Shadow Skill** y **Golden Boy**, mientras que la lista americana de vídeo queda así: **Ranma 1/2, Street Fighter II, Ranma 1/2 OVAs Collection, La Blue Girl, Devil Hunter Yohko Special, F3, New Cutey Honey, New Angel, Magical Twilight** y **Angel Cop**.

⚡ En el continente americano, y en lo que respecta a mangas, pocas novedades. Por parte de **Dark Horse**, tan sólo ediciones recopilatorias de **Domu** (**Otomo**), **La Leyenda de Madre Sarah** (los ocho primeros números) y **Dominion** (la primera parte). En lo que respecta a **Viz Comics**, edición en tapa dura para coleccionistas del **Adolf** de **Osamu Tezuka** y nueva novela gráfica de 208 páginas para **Alita**, que lleva por título **Angel of Redemption**.

⚡ En el mercado británico, muchas novedades en vídeo, como podréis observar en este número de **Otaku** en el artículo titulado **¿A la vuelta de la esquina?** La noticia más importante es que una televisión se ha decidido a emitir las películas de **Manga Video**, el **Canal 4**, que hará un pase todos los sábados por la nochey que debutó con la obra **Doomed Megalopolis**.

⚡ En Francia, mucha actividad editorial. Si en un principio las grandes editoriales se negaban a editar material japonés, tal vez haya sido el éxito de ventas de pequeños editores como Samurai o Tonkam lo que les ha animado. La noticia triste la pone el hecho de que series como **Angel**, de **U-Jin**, han recibido una orden de "retirada a exposición pública", lo que querrá decir que quioscos y librerías deberán venderlo "debajo del mostrador". Toda una legión de artistas, intelectuales y personalidades públicas de la sociedad francesa ya se han pronunciado en contra de esta censura. Veremos cómo acaba todo esto.



MANGA ABRIL MANGA ABRIL MANGA ABRIL MANGA

PLANETA-De AGOSTINI

ALITA nº8 (3ª parte)
Yukito Kishiro
48 págs. 275 ptas.

ASSASSINATION BLUES nº7
Caribu Marley / T. Matsumori
64 págs. 375 ptas.

BASTARD!! Tomo nº8
Hazusha Hagiwara
200 págs. 1.200 ptas.

DRAGON BALL Serie Roja nº48
Akira Toriyama
48 págs. 275 ptas.

DRAGON BALL Tomo nº12
Akira Toriyama
192 págs. 995 ptas.

FATAL FURY nº7
K. Shizawa
40 págs. 275 ptas.

FLY nº47
Riku Sanjo / Koji Inada
48 págs. 275 ptas.

GATSU nº4
Kentaro Miura

PATLABOR nº1 (de 4)
Masami Yuuki
48 págs. 325 ptas. ¡NOVEDAD!

RANMA 1/2 nº2 (4ª parte)
Rumiko Takahashi
40 págs. 250 ptas.

SAILOR MOON ANIME nº7
48 págs.

SIEMPRE ES DOMINGO nº2
Yuzo Takada
48 págs. 325 ptas.

SHONEN MAGAZINE nº22
Revista de Manga
100 págs. 550 ptas.

NORMA Editorial

ANGEL nº17
U-Jin
48 págs. 375 ptas.

CAMMY X
Hindenburg
Novela Gráfica Erótica ¡NOVEDAD!

CITY HUNTER nº25
Tsukasa Hojo
64 págs. 395 ptas.

D.N.A.2 nº1
Masakazu Katsura
64 págs. 395 ptas. ¡NOVEDAD!

ELEMENTALORS nº3
Takeshi Okazaki
156 págs. 1500 ptas.

ESTÁS ARRESTADO nº1
Kosuke Fujishima
64 págs. 395 ptas. ¡NOVEDAD!

LA LEYENDA DE MADRE SARAH nº2
Otomo / Nagayasu
128 págs. 750 ptas.

ORANGE ROAD nº25
Izumi Matsumoto
64 págs. 395 ptas.

OTAKU nº10
Revista de Manga
48 págs. 375 ptas.

SILENT MÖBIUS nº1 (2ª parte)
Kia Asamiya
96 págs. ¡NOVEDAD!

VIDEO GIRL AI nº27
Masakazu Katsura
64 págs. 395 ptas.

VISIONARY nº13
U-Jin
16 págs. 150 ptas.

GLÉNAT Ediciones

KABUKI nº12
Revista de manga
48 págs. 325 ptas.

SUEÑOS nº20
Rafael Sousa / Javier Sánchez
32 págs. 225 ptas.

VANITY ANGEL nº6
Kaori Asano
32 págs. 225 ptas.

VERSION 2.1 nº3
Hisashi Sakaguchi
32 págs. 225 ptas.

SAILOR MOON nº3
Naoko Takeuchi
190 págs. 995 ptas.

CAMALEÓN Ediciones

NEKO nº18
Revista de manga
48 págs. 325 ptas.

DRAGON FALL nº13
Hi no Tori Studio
32 págs. 325 ptas.

SIRIUS nº1
Jose María Reyes
32 págs. 325 ptas. ¡NOVEDAD!

SUKEBE nº3
Varios autores.
32 págs. 325 ptas.



DELICIAS ORIENTALES
Yumeno
68 págs. 875 ptas. ¡NOVEDAD!

Advertimos que los datos de esta página no son del todo fiables y están sujetos a posibles cambios por parte de sus respectivas editoriales.

MANGA VIDEO

- ✓ LA LEYENDA DE LOS 4 REYES (Ep. 7 y 8) 2.495 ptas.
- ✓ PROYECTO A-KO (Ep. 4) 1.995 ptas.
- ✓ ¡ESTÁS ARRESTADO! (Ep. 1 y 2) Precio por confirmar.

MADE IN HONG-KONG

- ✓ EL FUROR DEL DRAGÓN 1.995 ptas.
- ✓ OPERACIÓN CÓNDOR 2.995 ptas.
- ✓ EL LABORATORIO DEL DIABLO 2.995 ptas.
- ✓ LA MISTERIOSA MUERTE DE BRUCE LEE 1.995 ptas.

CARTOONIA

- ✓ KAMASUTRA 2.495 ptas.
- ✓ CITY HUNTER (Ep. 3) 2.495 ptas.
- ✓ KISHIN HEIDAN (Ep. 2) 2.495 ptas.

VIDEO ABRIL VIDEO ABRIL VIDEO ABRIL VIDEO ABRIL

¡BASTA DE VIOLENCIA!

(PERO... ¿SÓLO EN EL ANIMÉ?)

Seguro que al leer el título de este texto, la mayoría de vosotros habéis pensado: "ya está, la misma crítica de siempre a la censura a la que nos tienen sometidos en TV". Pues en relidad no estáis muy desencaminados; se trata de eso mismo, pero agravado por unas declaraciones que hace tiempo tuve el disgusto de escuchar en boca de **Carlos Arguiñano** en su programa (**TVE1**). Lo que yo busco con este texto no es criticar a **C. Arguiñano** como persona, simplemente desearía que tanto este señor como otros que pudiesen encontrarse en la misma situación, se abstengan de emitir este tipo de declaraciones ofensivas, más aún cuando se realizan desde un medio de comunicación tan influyente como es la TV. Que ya sabemos que la gente a veces es muy fácil de convencer. Deseo que una vez leído esto no os sorprendáis como me pasó a mí, si oís declaraciones semejantes en otro lugar criticando al manga y el animé. Más o menos, éstas fueron algunas de sus palabras:

"...y esos pobres niños que no hacen más que ver en la TV series de dibujos animados violentos, en las que sale un chaval dando de tortas a un montón de gente(...). Luego pasa lo que pasa, que hay niños que se tiran por la ventana creyendo que pueden volar (...). Los que hacen este tipo de dibujos son unos monstruos, y los que compran las series son también unos monstruos..."

¿Qué os parece? Ya no se conforman con eliminar **DRAGON BALL** (por ejemplo) de la TV, sino que para empeorar la situación, hacen críticas sobre el tema públicamente sin venir a cuento... ¡A dónde vamos a llegar!

Mi opinión sobre el tema es que este señor debería hablar menos y cocinar más, que por eso es un experto en ese campo; o, como mucho, comentar temas sin importancia, como si ha subido el precio del bacalao o cosas por el estilo, nunca exponer "sus" opiniones sobre un tema realmente espinoso.

Además, no es la primera vez que este personaje se pronuncia haciendo este tipo de críticas; ya en una ocasión anterior expresó su desacuerdo con la violencia en los dibujos, pero aquella vez fue aún más lejos, haciendo clara alusión a... **DRAGON BALL**, cómo no.

Lo que.me fastidia, y creo que a la mayoría de vosotros os pasará lo mismo, es que, debido a las reacciones de algunos niños, otras personas que sí sabemos diferenciar la ficción de la realidad, nos tengamos que aguantar sin ver nuestras series de animación favoritas porque las televisiones no se atreven a emitirlas. Pero la culpa no es de estos niños, pobrecitos ellos, ni tan siquiera de los programadores; todos sabemos que los culpables directos son algunos padres que no se dan cuenta de que su función como tales implica algo más que comprar ropa y recoger s sus hijos del colegio; algunos de ellos deberían comprender que son ellos los que deben seleccionar la programación adecuada para la mentalidad de su hijo, y si consideran que un programa es demasiado violento, que no le permitan verlo. Aparte de esto, deberían enseñarle que vivimos rodeados de violencia, y que no hace falta ver la TV para darnos cuenta de ello; es suficiente con asomarnos a la ventana. (Todo esto fue expresado perfectamente por **Juanjo Sarto** en su "Así estamos, y la culpa es de DB", así como por muchos otros estudiosos del tema).

Pero ya sé que es más fácil dejar al niño toda la tarde frente a la "caja tonta", mientras nos vamos a casa de la vecina a tomar el café o a charlar de fútbol con los amigos en el bar de la esquina, sin preocuparse por la educación de los hijos (y con esto no quiero generalizar, ya que la mayoría de los padres no son así... creo). Y luego pasa lo que pasa: que el niño se ha cargado el espejo del salón... y la culpa es, por supuesto, de los dibujos. No se complican más la vida, hacen una llamada a quien corresponda para que eliminen inmediatamente de la programación esos "dibujos horribles". Aún así, el niño seguirá viendo películas de acción si nadie lo evita... ¿o es que a esas horas ya están en la cama? Pues que nos den al menos esa oportunidad. A ver si de una vez nos toman en serio. Ya sabes... ¡censúrate a ti mismo, pero que no te censuren los demás!

Rafael "Kaze" Herrero,
de San Ildefonso (Segovia)

Ya sabéis que esta sección está dedicada abiertamente a los lectores, podéis mandarnos vuestros textos comentando, criticando, opinando... sobre cualquier tema que creáis que puede ser de interés para el resto de lectores. También os pedimos que uséis un vocabulario correcto y que tengáis respeto tanto por las obras como por las personas o empresas que mencionéis. Tampoco se publicará ningún texto que no vaya acompañado por los datos completos del autor.



Uno de los fenómenos japoneses menos tratados por estos lares es el de los idol singers, jóvenes cantantes -ya sean chicos o chicas- producidos "artificialmente" con el único objetivo de ser lo más comercial posible. Con un tono fantástico y un tanto acusador, **KEY, THE METAL IDOL** aborda este tema y nos lo presenta en forma de historia de ciencia-ficción en formato OVA.

La trama argumental de la serie nos lleva hasta un no muy lejano futuro en el que tenebrosas corporaciones fabrican -en el sentido más amplio de la palabra- androides con forma de chica para satisfacer los deseos del público, un público ansioso por adorar a nuevos ídolos. Estos productos no poseen o no tienen derecho a mostrar emoción alguna, limitándose su vida a convertirse en superestrellas de la canción (opción escogida por la mayoría de modelos). Su única esperanza es "conseguir el amor de un millón de almas" y canjear esta popularidad por la posibilidad de convertirse en humana y así obtener una plena libertad. ¿Pero existe alguna compañía dispuesta a desprenderse tan fácilmente de sus productos de más éxito?

Es en este punto en donde entra la misteriosa productora conocida como **PPOR**, una de las muchas fábricas de sueños del futuro. Esta compañía crea su mayor y más popular ídolo de metal: la androide conocida como **Key**, una chica





robot que se convierte en una de las favoritas del público. Sin embargo, todo cambiará cuando conozca accidentalmente a un "buscaproblemas" que responde al nombre de **Taman Senichi**. Este personaje se ve involucrado en problemas con el **PPOR**, y sólo la intervención de **Key** logra salvarle de una muerte segura. El encuentro con **Senichi** produce una serie de cambios en **Key** que modifican su forma de ver las cosas, consiguiendo descubrir sentimientos y nuevas sensaciones que antes desconocía por completo. A partir de aquí, todo lo que rodea a **Key** se transformará y le hará replantearse todas las cosas que conocía a medida que se humaniza.

Este es el argumento que nos presenta **Key, the Metal Idol**, una mini-serie de quince OVAs divididos en dos partes: siete para la primera y los ocho restantes para la segunda y última parte. Estos episodios han ido apareciendo desde principios de 1995 y durante 1996 irán comercializándose el resto de capítulos. Esta serie ha sido producida y realizada por la popular **Pony Canyon** (**RANMA, TOUCH**...) y el prestigioso **Studio Pierrot** (**YU YU HAKUSHO, MAGICAL EMI**...) que han apostado fuerte por el éxito de esta interesante obra. Todos y cada uno de los episodios han sido concebidos como un único capítulo en el que se irán introduciendo mini dramas y pequeñas historias independientes.

Manuel Guerrero

La Nota Del Mes

Cómics japoneses y pornografía infantil

■ Hace poco descubrí que un pariente muy cercano de 13 años había estado comprándose cómics japoneses de pornografía. En la portada pone "sólo para adultos", pero en la tienda lo venden a una niña de 13 años y lo exponen junto con el resto de cómics.

Pone "sólo para adultos", pero los personajes que salen tienen entre los 13 y los 16 años, y las escenas están ambientadas en la enseñanza secundaria. Está claro, entonces, que no se dirigen al público adulto, vulnerando los derechos propios de los menores y entran en la ilegalidad.

La revista en concreto se llama "Ángel" y la editorial es Norma. En este cómic se muestran escenas de sado, violaciones, masturbaciones, y un no parar de fantasías sexuales nefastas para la salud mental.

Esta revista se inscribe dentro del fenómeno de la nueva generación de los cómics japoneses dirigidos a adolescentes y muy especialmente a las mujeres. A través de los actos de sus héroes y heroínas se potencia la violencia, la venganza, la agresividad, el uso de las armas, la reproducción de los patrones sexuales machistas, etcétera.

JOSEP CALERO
y 10 firmas más
Junta del APA
Escuela Sta. María de Cervelló
Cervelló

Este texto salía publicado en el diario **LA VANGUARDIA**, sección "Cartas de los lectores", el pasado lunes 11 de marzo. Por suerte, no critica el material japonés en general, sino que arremete con los mangas eróticos y en concreto con **ANGEL** (**U-JIN**), editado por esta casa.

Una vez más, encontramos mucha desinformación e incoherencia en el escrito. A saber: *"...exponen junto al resto de comics..."* (no hemos visto ningún quiosco que separe las revistas para adultos en una "sección X"); *"...no se dirigen a un público adulto... porque está ambientado en la enseñanza secundaria..."* (¿no son las jovencitas la fantasía sexual más preciada de los adultos -sobre todo los japoneses- y las mujeres maduras la de los jóvenes?); *"...nefastas para la salud mental..."* (si algunas personas se desahogaran con cosas como **ANGEL** tal vez no llegarían a ciertos extremos como la violación); *"...dirigido especialmente a las mujeres..."* (¡tenemos miles de lectoras y no nos habíamos enterado!).

Comprendemos la preocupación de este padre, pero realmente no hay mucha diferencia entre que te pillen con el **Angel** o con el **Private**. Pretender reprimir el deseo y curiosidad sexual de los jóvenes es imposible... todos hemos pasado por eso y hemos hecho de las nuestras.

Y quien esté libre de pecado que tire la primera piedra.

La Redacción

Shinseiki EVANGELION

También conocido como **Neon Genesis Evangelion** y cuyo título original podría traducirse como **El Evangelio del nuevo siglo,** es una de las series de televisión más ambiciosas de los últimos años. Apadrinada por la popular compañía **Gainax** y el no menos famoso **Hideaki Anno, Shinseiki Evangelion** representa un nuevo paso en la evolución del anime y, afortunadamente, en el concepto de las típicas series al estilo **Gundam**.



El argumento de la serie nos traslada hasta el 2015, cuando el mundo se está recuperando del cataclísmico deshielo de los casquetes polares ocurrido años atrás. Es en este preciso año cuando hacen acto de presencia unos robots gigantescos con forma humanoide que se autodenominan shito (literalmente, apóstoles), atacando la nueva capital de Japón: Neo-Tokyo III. Su origen y objetivos son un completo misterio, siendo ésta su segunda aparición en quince años. Tras comprobar que son inmunes a todo tipo de armas conocidas, se pone en marcha la construcción de los **Evangelion**, un nuevo tipo de robots gigantescos que servirán como respuesta contra los apóstoles y del que sólo existen tres prototipos (conocidos como 0, I y II). El jefe del proyecto es **Gendon Ikari,** máximo responsable del desarrollo de los **Evangelion** y, precisamente, padre del protagonista: **Shinji**, un joven de catorce años que será el centro de atención de la serie. Hasta el momento, su vida no ha sido muy feliz; su madre murió cuando él contaba con tan sólo cuatro años de edad y su padre le abandonó casi de inmediato tras este trágico suceso. Desde entonces, ha tenido que crecer prácticamente como un huérfano, moldeando un carácter que le asemeja a un adulto y que le ha supuesto una característica nada acorde con su corta edad. Pero su vida dará un vuelco radical cuando su padre le pida que pilote el **Evangelion I**, momento desde el cual se verá involucrado en una trama de misterios que aumentará con la aparición de unos nuevos robots gigantescos conocidos como **Eva**. Y los interrogantes no dejarán de aparecer... ¿cuál es la causa por la que es elegido como piloto de un **Evangelion**?, ¿qué origen y objetivo tienen los shito?, ¿tienen alguna relación con los robots **Eva**?



Éstas y otras muchas preguntas serán respondidas en el desenlace de una de las series de televisión más populares de la temporada 95-96 y que ha sido objeto de numerosas portadas en las revistas más prestigiosas desde el momento de su emisión. En estos momentos, la serie cuenta con unos 25 episodios y se ha convertido en una de las favoritas del público japonés, contando también con una versión en manga en la revista mensual **Shonen Ace** (una publicación que está especializada en realizar adaptaciones de las series de animé más populares).

Ryu Ramos

HIDEAKI ANNO

Hideaki nació el 22 de mayo de 1960 en la prefectura de Yamaguchi. Actualmente, está considerado como uno de los directores más brillantes en el terreno del animé. Realizó sus primeras colaboraciones como ayudante de animación, participando en producciones como la serie de televisión **Macross** (1982) y el film de **Nausicaä** (1984). También figura en los créditos de la película de **Macross** (1984) y el primer OVA de **Megazone 23** (1985). Durante esta primera etapa, recibiría sus mayores influencias: el maestro **Hayao Miyazaki** y el director **Ichiro Itano** (**Megazone 23**).
Sería finalmente en una compañía surgida a la sombra de los primeros OVAs, **Gainax**, en donde lograría sus mayores éxitos, co-dirigiendo **Royal Space Force** (1987), y figurando como director en solitario de **Gunbuster** (1988). Más tarde -también con **Gainax**- saltaría a la pequeña pantalla a través de la dirección de **Nadia** (1990) y **Evangelion** (1995), ambas con gran éxito. Además de su trabajo como animador y director, **Hideaki Anno** es un gran aficionado a la música, lo que le llevó a producir la banda sonora de **Nadia**.





STREET FIGHTER II V

La emisión de la primera adaptación animada para TV de **Street Fighter** estuvo auspiciada por la enorme popularidad de que gozaba hace tan sólo unos meses el videojuego original; el estreno de la infame "película" de imagen real protagonizada por **Van Damme** y la realización de un soberbio largometraje de animación propiciaron que el anuncio de una inminente serie de televisión levantara una gran expectación... aunque la decepción sería la nota predominante entre los comentarios surgidos tras la emisión de los primeros episodios.

Y no era para menos, una calidad técnica frustrante dio al traste con más de una ilusión. Pero con un poco de esfuerzo -y superada la primera decepción- no estaría de más centrarnos en lo que realmente vale la pena de esta serie: el concepto y la trama argumental. Si de algo cojeaban las anteriores adaptaciones -ya sea en manga, animé o imagen real- era precisamente a la hora de crear una historia con un mínimo de contenido y coherencia y, hasta ahora, lo único que teníamos era a un grupo de luchadores superpoderosos que no hacían más que liarse a tortas con el bueno de **Vega** a la primera de cambio. Y aquí es donde entra **Street Fighter II V**, una serie que parte de cero y nos presenta una historia auténticamente novedosa, con un new-look para la mayoría de personajes y muchas sorpresas por descubrir.

La serie arranca con **Ryu** y **Ken** como protagonistas principales -y con unos quince años de edad-. Tras haber sido adiestrados por su maestro, **Gouki**, los dos luchadores iniciarán un largo viaje con el objetivo de probar sus habilidades. Esto se convertirá en un tour de force en los primeros episodios que les llevará a encontrarse -y enfrentarse- por vez primera con **Guile, Dhalsim, Edmond Honda** y **Chun-Li** entre los más destacados, apareciendo todos los personajes rodeados de una cierta ambigüedad: ni buenos ni malos, sino todo lo contrario. Estos sucesivos encuentros les llevarán a toparse más de una vez con la misteriosa organización conocida como **Shadowlaw**, el imperio del crimen liderado por el terrible **Vega** (de ahí la "V" del título). Es en este punto en donde empieza verdaderamente lo bueno: tras los primeros capítulos que han servido de presentación a la mayoría de personajes, la serie entra en una espiral de violencia que les acerca cada vez más al pérfido **Vega**. A partir de aquí comprobamos que nuestro esfuerzo ha tenido recompensa y podemos asistir a la aparición de **Cammy** como agente de **Shadowlaw** (en una angustiosa escena de dos minutos en la que ahorca al padre de **Chun-Li**), el intento de violación de esta última por parte de **Vega** y bastantes sorpresas más que se esconden detrás de **Street Fighter II V**.

Por último, destacar al diseñador de personajes, **Hikaru Kano**, y al director de la serie: **Gisaburoh Sugii**, veterano realizador que ya había participado en la película de animación y en adaptaciones animadas del calibre de **Touch**. En resumen, una serie de lo más recomendable y que no tiene nada que envidiar a las anteriores adaptaciones, pero... ¡maldita animación!

•••••••••••••••••• **Ryu Ramos**



Cine HK... ¡Invadiendo USA!

Comentando con otros profesionales y entendidos del medio el nuevo fenómeno del cine de Hong Kong, muchos apuntaban que se trataba de una maniobra para intentar repetir el éxito comercial de los mangas, pero que tal fenómeno de cine HK no existía ni llegaría a producirse.

Pues nada, que para que veáis que no hablamos por hablar, y para tapar esas bocazas, aquí tenéis un dato más que significativo, que la gente de **Manga Films** ha tenido la amabilidad de proporcionarnos: a finales de febrero, **Broken Arrow**, dirigida por **John Woo**, y **Rumble in the Bronx**, protagonizada por **Jackie Chan**, copaban el primer y segundo puesto de las listas semanales de recaudación norteamericanas. ¡Alucinante! **Broken Arrow** ha recaudado, con dos semanas en taquilla, más de 36 millones de dólares, y está proyectándose en más de 2.000 cines norteamericanos... ¿Estamos o no estamos ante un nuevo fenómeno de masas? Porque, realmente, si esto pasa en USA... ¡Lo que puede pasar aquí!

MADE IN HONG KONG 香港

•••••••••••••••• **La Redacción**



BRAINGEL

PUESTO QUE LA BIBLIA NO PODRÍA LEERSE SI NO ESTUVIESE IMPRESA, Y LOS CHINOS SON LO BASTANTE INTELIGENTES COMO PARA HABER INVENTADO LA IMPRENTA, DIOS DEBE SER AMARILLO..."

CURSO IMITADORES LENNY BRUC

LO INTENTAMOS TRES VECES, JEFE, PERO ESE PERRO TRAIDOR TIENE MÁS VIDAS QUE UN GATO.

O SEA, QUE GRACIAS A TU INUTILIDAD, MAÑANA EL MALDITO CHUCK PODRÁ DECLARAR ANTE EL JUEZ CONTRA MÍ.

PERO JEFE, ENTIENDA QUE NO FUE CULPA NUESTRA...

CHÁVEZ, TÚ Y DOS DE LOS CHICOS COLOCARÉIS ESTO EN EL AEROPUERTO DE LA CIUDAD.

CLAK!

...SÉ QUE DIOS NO ES JAPONÉS, PORQUE LOS JAPONESES MATARON MONJAS EN PEARL HARBOUR.


!?
NO, NO LO ENTIENDO, JEFE...


LO HARÉIS ESTA MISMA NOCHE, CHÁVEZ...
QUIERO MUCHAS VÍCTIMAS INOCENTES.


N-NO PUEDE PEDIRNOS ALGO ASÍ...ES... ES UNA LOCURA.
SI DECLARA MAÑANA EL JODIDO CHUCK, SALDREMOS EN PRIMERA PÁGINA Y NUESTRO NEGOCIO DE DIAMANTES SE IRÁ POR EL RETRETE.
¿SÍ?
ENTONCES NADIE QUERRÁ TRABAJAR CON NOSOTROS.


¿Y DE QUÉ SERVIRÁ HACER UNA MASACRE EN EL AEROPUERTO?


SERVIRÁ PARA QUE MAÑANA YO NO SALGA EN PRIMERA PÁGINA, SINO EN UNA PEQUEÑA COLUMNA DE LA PÁGINA TREINTA.
¿LO ENTIENDES AHORA, IMBÉCIL?


CLUB GLAMOUR
JAZZ 'N' BLUES
AHÍ ESTÁN SUS HOMBRES.
¿QUÉ LLEVARÁN EN LA MALETA?
SEGURO QUE DIAMANTES O DINERO NEGRO...COMO SIEMPRE.
¿ME DA ALGO PA UNA MA-DALENA?
CRAK!
¡JA, JA, JA! ¡BUEN REMATE DE CABEZA!
¿A DONDE VAS? ¡LLAMEMOS A UNA PA-TRULLA!
PISA A FONDO POR LA QUINTA Y LES CERRARÁS EL PASO.
¡UN MOMENTO! ¡PERO SI LA QUINTA ES DIRECCIÓN CONTRARIA!
NUESTRO TRABAJO ES VIGILAR LOS PASOS DE VAN DE BIRS, NO... ¡BRAINGEL!
ESOS CABRONES...
CLIK



¡ALTO AHÍ!
¡UNA POLI!
BLAM BLAM
BLAM
¡TIRAD LAS ARMAS!
¡APÁRTENSE, POR FAVOR!
SOMOS POLICÍAS, VAMOS... ¡AGÁCHENSE!
BRAP
¡¡MIERDA!!
BRAP
CRAK


BLAM
BLAM
BLAM
¡AAHG!
CLANK
?!
BUDDA
BUDDA
BANG!
BANG!
BANG!
CRASH!

CRASH!!
TAC!
¡VAMOS, VAMOS, AL SUELO!
N-NO DISPAREN... NOS RENDIMOS...
¡SOLTAD LAS ARMAS, CABRONES!
¡¡OUGH!!





¡DIOS SANTO!
¡¡PODRÍAMOS HABER SALTADO POR LOS AIRES!!
...SÍ...DOS HERIDOS Y UN FIAMBRE...
DAOS PRISA, POR FAVOR...
=click=
Y BIEN... ¿QUIÉN DE VOSOTROS VA A DECLARAR CONTRA EL SEÑOR VAN DE BIRS?
¡QUE OS JODAN!
¡HE DICHO QUE OS JODAN!
CRAK!
OUGH...
YO... YO LO HARÉ... GLUPS.
¿CÓMO? ME PARECE QUE NO ES PRECISAMENTE ESO LO QUE QUERÍAMOS OIR...

POLICE STATION

¿QUERÉIS CERRAR EL PICO? ¡NO OIGO NADA!

¡MIRAD! AHÍ ESTÁ ESE MAMÓN...

POLICE

SR. VAN DE BIRS... ¿QUÉ NOS PUEDE DECIR SOBRE SU IMPLICACIÓN EN EL FALLIDO ATENTADO DEL AEROPUERTO ?

TODO FALSO, SEÑORITA... NO SON MÁS QUE CALUMNIAS.



RAÚLE + STUDIO KINSHI NO HITO 96

KOSUKE FUJISHIMA

Desde la aparición de **DRAGON BALL,** el manga se ha extendido como una plaga a lo largo y ancho de occidente, y con el manga han ido apareciendo una buena cantidad de autores que han conseguido forjarse un nombre más famoso que sus propias obras. Desde el propio **Akira Toriyama** hasta el desesperante **Masamune Shirow**, pasando por toda una legión de autores como **Kenichi Sonoda**, **Masakazu Katsura**, **Izumi Matsumoto**... Entre éstos y siendo uno de los abanderados de la nueva generación de autores que comenzaron a triunfar a finales de los ochenta, tenemos a **KOSUKE FUJISHIMA,** el autor de **AH! MEGAMISAMA -¡OH! MI DIOSA-**, aunque también tiene en su haber la obra con la que debutó, **TAIHO SICHAUZO -¡ESTÁS ARRESTADO!-**, o una historia corta más reciente como **STRIKER, THE SHINNING STAR**. De todas éstas se hablará en profundidad más adelante, pero antes daremos una ojeada a lo que ha sido hasta ahora la vida de este fascinante individuo que esconde su talento tras unas misteriosas gafas de sol.

PERFIL DE UN ARTISTA

Nuestro autor nació el siete de julio de 1964 en el céntrico barrio de Shinjuku (Tokyo). Durante de su infancia **Fujishima** tuvo un largo peregrinaje, teniendo que residir en varias ciudades, como Musashi-Sakai, Naruto o Togane, hasta que finalmente volvió a la ciudad que le vio nacer para triunfar como autor de manga. **Kosuke** se revela un ferviente admirador de autores como **Masamune Shirow, Hirohiko Araki** o **Moebius** -por supuesto-. Entre sus hobbies están las motos y los automóviles, las maquetas, la lectura y, cómo no, el dibujo. Hobbie, este último, que se convertiría en trabajo al entrar como asistente en una editorial -cosa que no colmaba en absoluto sus aspiraciones profesionales-. No tardó en dejar este empleo y rápidamente aceptó la mano que le tendía **Tatsuya Egawa** (popular autor de manga gracias a **BE FREE!**, **MAGICAL TALULUTO KUN** o **GOLDEN BOY**), para acabar finalmente trabajando junto a él. **Egawa** confiaba en las posibilidades del joven **Fujishima** y le incluyó en el equipo artístico de la adaptación al film de imagen real de **BE FREE!**. Esta experiencia le sirvió principalmente para dar el salto que separa al artista inexperto y "verde" del profesional, logrando que **Kosuke** se decidiera por fin a realizar lo que tanto ansiaba: ganarse la vida como dibujante de manga.

Una vez iniciado el año 1986, comenzó lo que sería su carrera profesional dentro de la industria del manga y el animé. Anteriormente -en 1984-, había realizado en manga una especie de "Cómo se hizo..." sobre la película de **BE FREE!** titulado **MAKING BE FREE!**. Pero sería año y medio después cuando nuestro autor despegaría hacía el firmamento del éxito gracias a **TAIHO SHICHAUZO** (más conocida como **YOU'RE UNDER ARREST** y que en España será bautizada como **¡ESTÁS ARRESTADO!**) que se publicaría en forma de serial en el **COMIC MORNING PARTY** de **Kodansha**, para más adelante ser recopilada en una serie de tomos. En este manga se nos recrean las mil y una aventuras de **Natsumi** y **Miyuki**, dos policías de Tokyo que tendrán bastantes quebraderos de cabeza gracias a los malhechores más variopintos, saliendo casi siempre malparados. Rápidamente se convirtió en un gran éxito, lo que permitió a **Fujishima** realizar nuevos proyectos y redoblar sus esfuerzos en lo que sería su siguiente obra: la genial **OH! MY GODDESS -¡OH! MI DIOSA-**.

Ésta comenzó a serializarse en el magazine mensual de la editorial **Kodansha** llamado **COMIC AFTERNOON** entre finales de 1988 y principios del siguiente año. El manga nos cuenta la historia del joven estudiante **Keichi Morisato** que al intentar pedir comida por encargo a través del teléfono, llama accidentalmente al mundo de los espíritus divinos. Esto hará que en lugar del plato de ramen (fideos) que deseaba, aparezca en su habitación una diosa que se hace llamar **Belldandy**. Esta divinidad, que aparenta unos 20 años de edad, decide ofrecer un deseo al joven que, tras pensarlo un poco, le pide que se quede con él. El susodicho deseo no hará más que traerle quebraderos de cabeza y muchos problemas a **Keichi**.

Tras esta creación, **Fujishima** se ha embarcado en una nueva obra que lleva por título **STRIKER, THE SHINING STAR**. Esta serie comenzó a serializarse en marzo de 1993 -y de forma no periódica- en el magazine semanal de **Kodansha** llamado **Morning**. La temática de la historia refleja la influencia del comic-book ameri-







cano en el autor -según sus propias declaraciones, su héroe favorito es **Batman**- ya que se trata de una divertida parodia de superhéroes. El protagonista, **Striker**, se dedicará a combatir el mal -para desgracia de los malhechores- en las más disparatadas aventuras.

Como curiosidad, decir que los esmerados diseños en la ropa de sus personajes (sobretodo en las chicas) son producto de su investigación en este apartado, sobretodo cuando visita unos grandes almacenes en los que se lo pasa en grande en los departamentos de ropa para mujeres y niños. Como buen autor de manga de éxito, varios ayudantes le ayudan a terminar sus trabajos, y cuando se siente sin fuerzas para seguir con su trabajo contacta con otros dibujantes para desahogarse y recuperar de nuevo el espíritu creador. Sorprendentemente, **Fujishima** no sabe inglés y eso le impide viajar a veces a sus países favoritos como Estados Unidos, Australia o Alemania. Como ya se ha dicho, **Fujishima** es un enamorado de las motos y los coches, siendo una de sus aspiraciones la de pilotar un avión.

Tras este breve repaso de la vida del autor, nos hemos podido hacer una vaga idea de cómo vive y cómo siente esto del manga. Ahora es, pues, el momento de entrar a abordar con más detenimiento las obras realizadas por él y que anteriormente han sido citadas, comenzando con la obra que abrió de par en par su carrera hacia el estrellato en el mundo del manga y que ahora llega a España en una fñamante edición: **¡Estás Arrestado!**.

¡ESTÁS ARRESTADO!

Con **¡Estás Arrestado!**, **Kosuke Fujishima** debutó dentro del profesionalismo en el manga. Desde 1986 hasta 1990, la revista **Morning** de **Kodansha** acogió la serialización de su primera obra. Siguiendo el espíritu de **Dirty Pair** y anticipándose a series como **Gun Smith Cats** o **Aosora Shojotai 801 TTS Airbats** de **Shimizu Toshimitsu**, **¡Estás Arrestado!** se convertía en una de las primeras series que presentaban como protagonistas a chicas que se dedicaban a combatir el crimen.



En este caso, las protagonistas de este manga serán dos chicas que responden al nombre de **Natsumi Tsujimoto** y **Miyuki Kobayakawa**. Éstas trabajan como oficiales de policía en la comisaria encargada del distrito de Bokutoh, encuadrado en la prefectura de Shizuoka, y constituyen una de las amenazas más seguras para todo aquel que decida infringir la ley y, sobre todo, el sistema de circulación. Hasta aquí todo entra un poco dentro de la normalidad, siendo la única nota discordante la facilidad con la que nuestras heroínas se meten en los líos más absurdos teniéndose que enfrentar a todo tipo de individuos, entre los que destacará el conocido como **Strike Otoko -Strikeman**-.

Éste es -por decir alguna cosa aproximada- el más peligroso y extravagante de los enemigos que nuestros dos personajes se encontrarán a lo largo de la historia, puesto que a su rara vestimenta (constituída por un uniforme de baseball con capa y pasamontañas con plumas incluido) se le une su extraño carácter -que a pesar de todo no es tan malo, ya que después se descubre que es un mendrugo de pan-, que contribuye a aumentar el tono cómico general de la obra.

Además de esto, una de las cosas que harán que este ser peculiar sea uno de los más divertidos y entrañables personajes del manga es el irrefrenable amor que siente por una de nuestras protagonistas (la oficial **Natsumi**), aunque en la mayoría de los casos acabará recibiendo, ya que ésta no está dispuesta a seguirle el juego.
Si hablamos de personalidades extrañas, nuestras dos oficiales son uno de los casos más destacables, ya que aunque forman una terrible y formidable pareja son de lo más opuesto que uno se pueda encontrar. Por un lado, encontramos a la exuberante **Natsumi**, una enamorada de las motos y el gimnasio a la que le encanta la acción y, por el otro, a la bella **Miyuki**. Ésta es más apaciguada y cuenta entre sus amores la mecánica y el placer de castigar a todo aquel que no obedezca las normas de tráfico -cosa que exaspera muchas veces a **Natsumi**-.
Junto a éstas nos encontramos con los fieles compañeros del cuerpo entre los que destacarán la servicial **Yoriko Nikaido**; el intrépido motorista **Ken Nakajima** -enamorado de **Miyuki**-, el serio y disciplinado capitán y la oficial **Futaba Aoi** (un hombre que se viste de mujer para poder ejercer de policía, cosas de la vida).
Esta combinación de bellezas y extraños personajes mezclado con el típico humor **Fujishima**, unido a un brillante dibujo, da como resultado un notorio éxito de forma espontánea. El total de las aventuras de nuestras policías favoritas ha sido

recopilado bajo el sello **Party KC** a lo largo de siete volúmenes. Al igual que en su siguiente obra, las historias de este manga son cortas y autoconclusivas pudiendo rescatar en algún momento personajes de episodios anteriores.



El manga sólo ha sido publicado en occidente por la norteamericana **Dark Horse** (en su formato habitual comic-book), a la que ahora se añadirá la edición española de **Norma Editorial**, que verá la luz el próximo mes de abril, coincidiendo con las fechas del **Salón del Cómic de Barcelona**. Bajo el nombre de **¡Estás Arrestado!,** comenzará una mini-serie de 18 entregas en las que se editará todo el material existente. También es muy probable que la versión animada sea editada por **Manga Video** en esas mismas fechas.

PERSONAJES

Natsumi Tsujimoto. Esta guapa oficial es una de las protagonistas. Cuenta con una personalidad un tanto brusca y arisca, aunque como suele pasar en estos casos, esconde un gran corazón. Su debilidad es el ejercicio físico y las motos, está entusiasmada con su **Honda**. Con todo esto, en su corazón hay un pequeño sitio para el amor, y éste está destinado al capitán del cuerpo.

Miyuki Kobayakawa. Es el otro personaje principal de la historia. Su apariéncia tranquila no esconde nada malo en su interior ya que esta bella oficial de policía es tan pacífica y apacible como aparenta. Todo esto sin embargo esconde un carácter inflexible con todo aquel que viole el código de circulación, además de esconder una pasión por la mecánica con la que modifica todos los vehículos utilizados por los compañeros del cuerpo. Está orgullosa, sobre todo, de lo hecho en su coche patrulla.

Ken Nakajima. Este policía de dura apariencia esconde a una gran persona y a un buen compañero. Siendo algo torpe es, por el contrario, un gran motorista y es conocido en el cuerpo por el sobrenombre de "halcón blanco de Bakutoh". Su seriedad y respeto están escondidas permanentemente detrás de unas gafas de sol -pudiendo ser una autocaricatura del propio autor-. Su corazón suspira por una persona en especial, **Miyuki Kobayakawa** -aunque ella no lo sepa-.

Los Compañeros del Cuerpo. Éstos son muchos pero en realidad los más importantes son los reseñados a continuación. En primer lugar, encontraremos al capitán del cuerpo, una persona de gran disciplina pero que no deja nunca de lado las relaciones amistosas con sus compañeros, resultando ser una persona muy flexible. También podemos encontrar a la joven llamada **Yoriko Nokaido**, que es amiga de ambas protagonistas -sobre todo de **Miyuki**- y cuyo trabajo es el de controlar junto a sus compañeros el estado del tráfico en toda el área de Bukatoh.

LA FICHA

Características de la edición española del manga. La edición correrá a cargo de **Norma Editorial** y completará, junto a **D.N.A.²** y **Cammy X**, el conjunto de novedades manga preparadas para el próximo **Salón del Cómic de Barcelona**.



Título:
¡Estás Arrestado!
Autor:
Kosuke Fujishima
Fecha de salida:
25 de abril
Colección:
serie limitada de 18 números.
Formato:
Prestigio -manga-
Tamaño:
17x26 cm.
Páginas:
64 (algunos de 56)
Precio:
395 ptas.

OH! MY GODDESS!

Tras la primera intentona, que resultó ser todo un éxito, este fabuloso dibujante se enfrascó en la realización de su próximo trabajo, que le ensalzaría como uno de los mejores autores surgidos entre finales de los ochenta y principios de los noventa. Nos referimos, por supuesto, a **AH! MY GODDESS!**.

Con esta obra, el joven autor de manga pudo por fin ascender al Olimpo de los elegidos y ser reconocido como uno de los autores más famosos de los últimos años junto a **Masakazu Katsura**, **Yuzo Takada** o **Kia Asamiya**, conformando un cuarteto de lujo que durante bastante tiempo nos seguirán deleitando con sus formidables trabajos, como es el caso de la que nos ocupa.

Los principios de este estupendo manga se remontan a finales de 1988 y principios de 1989 cuando esta serie comenzó a publicarse en el magazine **COMIC AFTERNOON** (una revista mensual de manga con más de 1.000 páginas). Apoyado por el éxito que constituyó su primer trabajo, **Fujishima** vio cómo esta nueva obra se convertía en todo un fenómeno rápidamente, rebasando de mucho la popularidad de su anterior trabajo.

La historia en sí misma nos cuenta la sorprendente vivencia de un joven estudiante universitario llamado **Keichi Morisato** que verá cómo su vida da un giro de ciento ochenta grados en el momento en que se equivoca de número de teléfono - no sabemos si accidentalmente o guiado por el destino- y contacta con el mundo de los espíritus divinos en vez de hacerlo con un restaurante de ramen. Esto traerá como consecuencia más inmediata la aparición en su apartamento de una joven y preciosa diosa llamada **Belldandy**. Ésta le confiesa que su presencia se debe al deseo de contacto que inconscientemente había emitido nuestro protagonista y que está dispuesta a concederle un deseo. **Keichi,** que no se cree lo que ve, piensa intensamente hasta hallar la respuesta adecuada a este problema y que se materializa en su deseo: que la bella diosa se quede con él.

Tras unos momentos de incertidumbre, el deseo es concedido y nuestro protagonista tendrá que apechugar con lo decidido. Lo primero que debe hacer es buscar una casa, ya que la presencia de la diosa provoca el enfado de sus compañeros de piso. Solucionado este problema, otros más grandes sacudirán la vida del muchacho, como la visita de las hermanas de **Belldandy,** que provocarán el caos en la vida de **Keichi**. **Urd** y **Skuld** serán las culpables, añadiéndose a éstas otras diosas como **Peorth** y la diabólica **Marller**, que junto a personajes más humanos como sus compañeros de Universidad, crearán en la obra un clima de humor inimitable, sazonado con el inconmensurable grafismo del autor que seguía ganando enteros conforme avanzaba en el tiempo.

En fin, toda una obra maestra del manga que actualmente se sigue publicando en el **COMIC AFTERNOON** (en España por **Planeta** en su revista **SHONEN MANGAZINE**) y que ha sido recopilada en más de una docena de tomos recopilatorios. Mientras esta obra sigue adelante, **Fujishima** está realizando a la vez, aunque de forma menos constante, otro manga que hasta el momento no ha conseguido alcanzar en fama a sus antecesores.

PERSONAJES

Keichi Morisato. El protagonista de la historia. Se trata de un estudiante de la Universidad de Nekomi que a causa de su poca estatura, su timidez y su buen corazón es utilizado por los "agresivos" compañeros con los que comparte un apartamento como sirviente y secretario. Una noche llama accidentalmente (ya que los mortales no pueden llamar a ese teléfono) a la "Oficina de la Diosa Auxiliadora Belldandy". Su aparición y su posterior estancia con él (puesto que así lo ha deseado) le traerán algún que otro problemilla. Una de sus pasiones es la mecánica, afición que comparte con sus compañeros de Universidad.

Belldandy. Una de las tres diosas co-protagonistas de la serie. De carácter apacible y cariñoso, esta bella diosa de castañas melenas aparece en el apartamento de **Keichi** respondiendo a su llamada. La señal que lleva en la frente la distingue como una diosa de primera clase y de segunda categoría (ilimitada). Esta pequeña diosa (1,65 m. de altura) disfruta tomando té con deliciosas galletas, además de cocinar para su querido **Keichi**. Utiliza un espejo como puerta de entrada a nuestro mundo. En la mitología escandinava **Belldandy** se escribe **Verdandi** y simboliza a la diosa del presente.

Urd. Otra de las tres diosas. Esta bellísima chica de tez morena tiene un carácter un tanto agresivo y bromista. De pelo plateado, es la hermana mayor de **Belldandy** y la supervisora de la computadora del lugar donde residen habitualmente los dioses, llamada **Yggdrasil**. Este sistema computerizado da a los dioses sus poderes (en la mitología se trata de un gran árbol que tiene tres grandes raíces que interconectan los tres mundos: **Asgard, Midgard** y **Niflheim**). Los hobbies de esta diosa son pasar todo el rato haciendo extrañas pociones mágicas, además de beber sake y enredar a nuestra pareja. Su rango es el de una diosa de segunda clase, y llegó a la Tierra a través de un televisor para poder fastidiar un poco a nuestros protagonistas. A causa de un fallo en el **Yggdrasil, Urd** se tiene que quedar en la Tierra

para desgracia o fortuna de nuestros protagonistas. **Urd** es la diosa del pasado.

Skuld. La tercera diosa en discordia. Es la más joven y se la distingue por su larga melena negra. Se pasa todo el rato cazando a las extrañas criaturas causantes de desperfectos en el **Yggdrasil** utilizando una especie de maza. Sus hobbies se inclinan hacia la mecánica y la electrónica, convirtiéndose en toda una experta en ingeniería, aunque también se revela como una fanática de los helados. Preocupada por su hermana media **Belldandy** y su relación con **Keichi**, siente celos de éste debido al cariño que le profesa su querida hermana, aunque lo que más odia en este mundo es que le hagan algo a sus invenciones. Utiliza el agua como portal para venir a nuestro mundo y es la diosa del futuro.



Megumi Morisato. Es la hermana pequeña de **Keichi** y el único obstáculo entre él y **Belldandy**. Estudia en la misma universidad que su hermano y se instala en su casa de forma provisional durante una semana. Cinco meses después todavía sigue allí.

STRIKER, THE SHINING STAR

Éste es, hasta ahora, el último trabajo conocido de **Kosuke Fujishima** y, a pesar de ser una obra un tanto extraña, se ha convertido en una manga bastante popular aunque no tanto como **Ah! My Goddess** o **¡Estás Arrestado!**. Publicado ■ partir del mes de marzo de 1993 de forma no periódica por la editorial **Kodansha** (que ha editado la totalidad de la obra de este autor), se ha convertido en el título más extravagante que ha hecho hasta la fecha.



La temática de esta obra tiene su origen en los cómic-books americanos y nos presenta ■ un curioso personaje que se disfraza emulando a un superhéroe; su nombre es **Striker** y pobre del malhechor que se cruce en su camino. Poco a poco se descubren ciertas cosas sobre el origen de este extraordinario personaje, como que no es de este planeta y que se autodenomina el justiciero de la estrella **Ryû**.



En una de sus primeras apariciones, **Striker** conocerá ■ una joven llamada **Shirone** que con su terrible carácter dejará, más de una vez, KO a nuestro superhéroe. El poder que emana de su persona es respetable aunque su uniforme y personalidad son bastante inclasificables, pudiendo ser la causa el poco cerebro que parece que esconde entre los músculos. Realiza una transformación al gritar *"Lighting mode program start"* y tras ella es capaz de realizar ataques como el denominado *"Seigi burst overlord Striker insensyd attack"*.

En fin, humor y acción para uno de los mangas mejor trabajados de nuestro autor, que sin embargo no ha podido desbancar a sus obras anteriores, a pesar de que buenas formas no le faltan.

EL ANIMÉ Y FUJISHIMA

OH! MY GODDESS!

A pesar de ser su segundo trabajo como manga, éste fue sin duda el que le dio la fama y por eso fue el primero en ser adaptado al animé. Diremos que tuvo una gran acogida entre todos los aficionados al manga y producto de esa popularidad que rodea a las grandes obras, los propietarios y responsables de la compañía **TBS** (siglas de la **Tokyo Broadcasting Station**), la productora **KSS** y el popular estudio **AIC** decidieron apostar muy seriamente por este manga y realizaron conjuntamente una serie de cinco OVAs editados entre 1993 y 1994. Para esta serie, las compañías pusieron en danza a sus mejores especialistas.

Entre los integrantes del staff creativo de los capítulos, nos encontramos con **Hiroshi Gôda** (nacido el 24-3-1965 y famoso por su trabajo en OVAs como la octava entrega de **Bubblegum Crisis** o el capítulo de **Compiler** titulado **Compiler Music Clip** -abril de 1992-) que ejerce como director, mientras que el diseño de personajes recae en **Hidenori Matsubara**, que logra adaptar fielmente los diseños de **Fujishima** a la pequeña pantalla. Se respetó el espíritu original de la obra, tal

vez porque el propio **Fujishima** supervisó todo el proceso de producción. Tal y como él reconoce, es necesario respetarlo, ya que si no fuera así no tendría sentido la adaptación de un manga. Éste fabuloso equipo crearía una obra que tardará en olvidarse.

El trabajo de ambos, junto con el esfuerzo de otros cualificados profesionales, dio un resultado muy positivo, o más aún, excelente, del que pudieron gozar los otakus japoneses allá por el año 1993 y más concretamente el 21 de febrero de ese año con el primer capítulo titulado **Moonlight and Cherry Blosooms** (Luz de luna y aroma de cerezas). En este OVA se nos presenta el comienzo de la serie al igual que en el manga, guardando un exhaustivo paralelismo.

Tres meses después, el 21 de mayo de 1993, apareció en el mercado nipón la continuación de la historia en el capítulo titulado **Midsummer night´s dream**. Aqui tiene lugar la aparición de un nuevo personaje de vital importancia en la historia (y a la postre uno de los más carismáticos), nos referimos a la exuberante diosa conocida como **Urd**. La hermana mayor de **Belldandy** se materializa en la Tierra para disfrutar haciendo travesuras con la relación de nuestros protagonistas. Para ello llega a su casa en forma de cinta de vídeo titulada "Sexy Dynamite part.2". Mientras **Belldandy** está de compras, **Keichi** aprovecha el momento para averiguar el contenido de la misteriosa cinta. Para su sorpresa, la bella morenaza atraviesa la pantalla y se presenta ante el atónito **Keichi**. Tras explicarle vagamente los motivos de su llegada, **Urd** desaparece ante la vuelta a casa de **Belldandy**. Aprovechando el buen día que hace, nuestros protagonistas deciden dar un paseo por la playa más cercana. De nuevo, y bajo la ausencia de **Belldandy**, **Urd** visita a **Keichi** y le recomienda que sea más lanzado si de verdad quiere declarársele. El consejo parece que va a ser tomado en cuenta por nuestro protagonista, pero cuando está a punto de realizarlo, aparecen por sorpresa sus compañeros de universidad. **Urd** seguirá haciendo de las sullas y, al final, debido a un peculiar accidente, no podrá volver al cielo, por lo que se quedará a compartir la vida de **Keichi** y **Belldandy**.

Tras estos dos OVAs, los otros tres no tardaron en aparecer y entre mayo de ese año y el del siguiente salieron los titulados **Burning Hearts on the Road** (21/9) y **Evergreen Holy Night** (28/12). Estas cintas continuaban narrando los capítulos del manga con bastante fidelidad, hasta llegar al último episodio, titulado **For the love of Goddess** editado el 17 de mayo de 1994. Éste consistía en un especial de 40 minutos que daba fin a esta primera parte, aunque seguramente no tardará en aparecer la continuación de la andadura animada de nuestras diosas favoritas.

¡ESTÁS ARRESTADO!

Una vez finalizada la serie de capítulos dedicados a **Ah! my Goddess**, la siguiente obra de **Fujishima** en ser adaptada a la animación fue, por supuesto, su primer trabajo como profesional: **¡Estás Arrestado!**. El éxito de esta segunda adaptación animada eclipsó al de la primera y todos los seguidores de estas locas policías tuvieron la recompensa a su espera.

La estrategia comercial ya estaba trazada y nada podía parar lo que los responsables de **Kodansha** y **Bandai Visual** -la división de **Bandai** dedicada al animé- habían decidido. En realidad, tuvieron tiempo para planear con calma y esmero la producción de la serie de cuatro OVAs de que constaría la versión animada dedicada a este manga. Estos capítulos serían lanzados a la venta en el mercado nipón entre septiembre de 1994 y noviembre de 1995. El pase del manga al animé conllevó un gran esfuerzo, gracias a que los profesionalescrearon una serie de OVAs de calidad excelente que dejaría a todos con un gran sabor de boca, consiguiendo que el espíritu original de la obra se mantuviese intacto. Estas cintas ya han sido editadas en Estados Unidos (recientemente) y su aparición en España se producirá dentro de muy pocos meses.



En el primer capítulo, aparecido el 24 de septiembre, ses relata el primer encuentro entre nuestras protagonistas. **Natsumi** va a trabajar por primera vez en su nueva destinación y el encuentro no es demasiado agradable, ya que **Miyuki** y su manía de aplicar la ley al máximo hace pasar a **Natsumi** por una embarazosa situación -total, por una pequeña infracción-. Cuál será la sorpresa de ambas cuando éstas sean asignadas compañeras, sorpresa que se convierte en desagrado y que a punto está de acabar con esta extraordinaria pareja, sólo evitado por la aparición de un misterioso conductor que hará que nuestras protagonistas cooperen y establezcan una duradera amistad.

En el segundo capítulo, titulado **Tokyo Typhoon Rally** (21/1/95), todos los problemas inimaginables se juntan haciendo que el buscar ayuda médica para la atención de una gatita a punto de dar a luz se convierta casi en una misión imposible. Un loco conductor de un **Lancia Delta** amarillo y la amenaza de un tifón que se cierne sobre la ciudad serán los enemigos de turno, que sólo con la ayuda del fiel compañero **Ken Nakajima** lograrán ser abatidos.

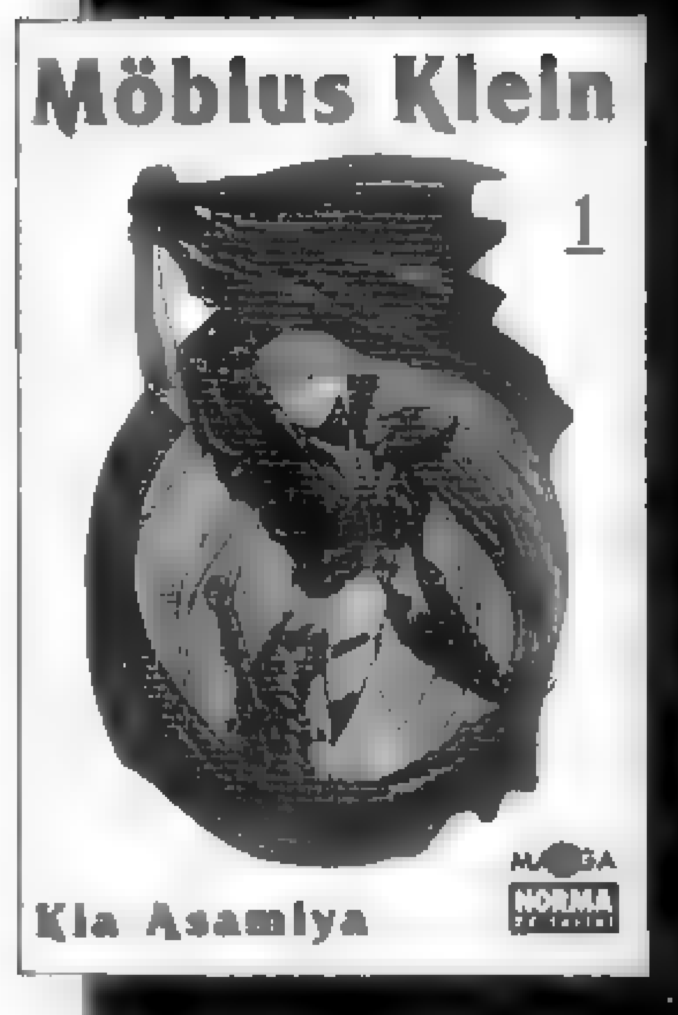
En el tercer episodio, titulado **Koi no Highway stars** (Las estrellas de la carretera del amor, 25/5/95), los sentimientos entre **Nakajima** y **Miyuki** toman el protagonismo, dándonos como consecuencia 30 minutos de enredos y confusiones.
Por último, en el cuarto capítulo, cuyo título es **On the road again** (En la carretera de nuevo, 25/11/95), se nos presentará una situación difícil para **Natsumi** que, debido a problemas personales, deberá abandonar el cuerpo durante una temporada, aunque finalmente todo volverá a la normalidad.

Esteban Canalejo

Möbius Klein

Tras haber lanzado al mercado español **Silent Möbius** en forma de serie limitada, Norma ofrece ahora la "precuela" de la obra que le valió el estrellato a **Kia Asamiya**, presentada esta vez en formato de novela gráfica: nos estamos refiriendo a **Möbius Klein.**
Aparecida inicialmente en abril de 1993 en la revista **Comic Gao**, **Möbius Klein** sitúa su acción en el año 1999, es decir, algo más de un cuarto de siglo antes de que tuviese lugar la saga de **Silent Möbius**. Quienes hayan disfrutado con las hazañas de sus intrépidas miembros del **AMP** (Attack Mystification Police), tendrán ocasión aquí de descubrir varias pistas acerca de los antecedentes que dieron origen a tan peculiar cuerpo policial.

En efecto, la historia se centra en torno al personaje **Guiguelf Liqueur**, futuro padre de **Katsumi**, es mago de profesión y ha viajado al Japón para participar en el **Proyecto Gea**, consistente en permitir que nuestra ya agotada Tierra entre en contacto con un mundo paralelo, **Némesis**, que debería proporcionar la energía necesaria para que nuestro planeta sobreviva. El resultado, como ya habremos intuido, hará cierto aquello de "fue peor el remedio que la enfermedad". A lo largo de la trama, aparecen asimismo otros personajes relacionados con las **AMP**: el **Dr. Stefan Mavelic** (¿no sería correcto transcribir el nombre como **Maverick**?), quien posteriormente sería padre de **Lebia**; y el sacerdote **Razan Yamigumo**, futuro progenitor de **Nami**. Y por supuesto, hallamos también a la que acabaría siendo la esposa de **Guiguelf**, **Fuyuka**, quien además llega a visionar, en el transcurso de un sueño, a una **Katsumi** ya crecida. Por si todo ello fuera poco, en la historia hace una corta pero efectiva aparición un personaje de otro manga de **Asamiya**, **Compiler**, de la cual no hay que olvidar sus andanzas -ya conocidas en España a través de **Shonen Magazine**- y que se desarrollan, precisamente, también a finales del siglo XX.



Este primer volumen aparece con el subtítulo "Prólogo", lo cual hace suponer que la acción continuará en siguientes volúmenes. Digo "suponer", ya que el tomo concluye con un final abrupto y sin desenlace aparente, acompañado de un escueto "fin", en lugar de un "fin del episodio" o "fin de la primera parte".

Según los créditos que hay en la página del índice, el manga ha sido elaborado por una quincena de personas, cinco pertenecientes al **Studio Tron**, liderado por **Kia Asamiya**. Gráficamente, **Möbius Klein** hace gala de una cuidada puesta en escena y de un hábil uso de los tramados -unido todo ello a una excelente reproducción en esta edición española- si bien uno echa de menos cierta personalidad y un mayor dinamismo, latentes en **Silent Möbius** y alguna otra obra anterior del autor.
En definitiva, una obra imprescindible para los fans y completistas de **Asamiya**; para los demás, es más recomendable hacerse primero con **Silent Möbius** o **Dark Angel**, y luego consumir esta otra.

Alfons Moliné

EL JUEZ DE LAS TINIEBLAS

Bastante tiempo después del lanzamiento de **Judge** por parte de **Manga Video**, Planeta nos ofrece ahora la versión de la cual surgió, es decir, el manga. Pese a que no ha levantado mucha expectación, como ha sido el caso de otros títulos bastante peores (léase **Fatal Fury**), el caso es que nos encontramos ante una obra bastante completa. Ingredientes comerciales no le faltan: violencia, acción, brujería, sexo... todo ello bajo una maravillosa atmósfera terrorífica como la que pudimos apreciar en **Baoh**. Y, encima, el dibujo es lo suficientemente bueno (aunque quizá un poco confuso).

El argumento es el que ya pudimos ver en los OVAs; **Ohma Hoichi**, un trabajador como otro cualquiera de una gran empresa, con un carácter algo tímido y torpón, ejerce en realidad de **Juez de las Tinieblas** como siempre hizo, generación tras generación y durante cientos de años, toda su familia. Su misión consiste en castigar a aquellas personas que sean culpables de ciertos crímenes que, por una u otra razón, quedan impunes ante la ley del mundo real. Lo que ocurre es que para castigar a dichos criminales, **Ohma** utiliza las condenas que registra el código legal de las tinieblas y generalmente estos castigos terminan con la vida del acusado de forma extremadamente violenta. En fin, recomendable para los amantes del "gore" así que absténganse los fans de **Heidi**, **Marco**, etc.



Miguel A. Martín

SUPER MANGA
pLAGIANDO qUE eS gERUNDIO

Tampoco es cuestión de criticar, que este suplemento de **Super Juegos** puede promocionar un poco más toda esta movida del manga, pero la verdad es que no están siendo niños buenos... Primero, nos mostraban una incomprensible prepotencia diciendo cosas como que eran la primera revista profesional de manga (¿?) y que el cómic de **Makako** que publicaban a veces era una maravilla (¿?). Realmente, los que hayáis observado este suplemento o tengáis un mínimo de cordura, tendréis las cosas bastante claras al respecto de estas afirmaciones.
La vergüenza máxima llega cuando recibimos el nº5, que anuncia en portada "Nuevo coleccionable Dragon Ball". Lo miramos y es... ¡La guía de episodios que aparece en el **Dossier Definitivo** del **Estudio Inu**! Perplejos. Nos consta que los chicos del **Kame** no han tenido nada que ver, por lo que se trata de un claro plagio (les costó horrores elaborar ese listado y la copia es clara, pues han cometido los mismos errores en las traducciones del japonés que cometieron ellos en el libro). Por si fuera poco, tienen la cara de firmar el artículo, un tal **Aitor Kovacs**, que esperamos sea un seudónimo para no agravar aún más la cosa...
Creíamos que el **Grupo Z** hacía las cosas de otra manera. Esperemos que sepan rectificar.

La Redacción



En un principio, mi intención fue la de que esta crítica resultase lapidaria y demoledora, al estilo [redacted] mi presunto "colega" el **Sr. Riera**. No obstan- [redacted] siendo éste un producto de producción nacional, no puedo, en justicia, ser tan agrio.

Sukebe -pervertido en japonés-, de la independiente **Camaleón Ediciones**, resulta un producto fuera de lugar en el mercado actual. Se trata de un cómic erótico demasiado [redacted] la japonesa, parodiando personajes y situaciones de series manga de éxito. En concreto son tres las parodiadas en este primer número: **Shadow Lady, Sailor Moon** y **Riot.** Pero [redacted] producto final resulta en conjunto bastante malo.

Tomando los métodos de auto-censura gráfica japoneses como un recurso más a la hora de plasmar la acción, este cómic adolece de un estilo muy irregu- l[redacted]r de dibujo. Desde la cuasi fotocopia de **Katsura** en la primera de las parodias, hasta la simplificación total [redacted] los personajes de **Riot**, la calidad gráfica decrece a marchas forzadas, siendo la historia central, la de **Sailor Moon**, un producto meramente mediocre sin entrar en más disquisiciones. No hay duda de que nos encontramos frente a un cómic pobre, tanto en intención como en contenido.

Dada la proliferación del material erótico japonés o incluso del plagio gráfico de autores foráneos en nuestro país, resulta lógica la elección de este tipo de publicaciones por parte de los chicos de **Camaleón**, pero lo que más me sorprende es que no mantengan a lo largo de la serie ni una grafía homogénea ni una historia propia, fusilando personajes y situaciones de series de éxito. Tampoco encuentro lógico ese afán por copiar casi religiosamente [redacted] estilo nipón, sobre todo sin existir en nuestro país las férreas leyes auto-censura que imperan en las islas de Yamato. Resulta en gran modo ridículo el intento de disfrazar [redacted] producto al modo de los doojinshi -fanzines japoneses para atraer a un público que puede llegar a sentirse defraudado, sobre todo si se compara esta publicación con el resto de material erótico o pornográfico que se vende en España.

Parece que mis intentos de no ser duro con ellos no ha sido cumplida en modo alguno. Bueno, desde luego que [redacted] mí no me agrada este tipo de material, pero no es dura mi crítica basándome sólo en ese aspecto, sino que considero el material malo y flojo, y no me queda más remedio que dejar bien claras mis opiniones de una manera objetiva, clara y concisa. Supongo que, sabiendo lo que vais [redacted] comprar, los que os decidáis por esta publicación podréis disfrutar de los puntos [redacted] interés que los aficionados les sabéis encontrar, y los que se dejen impresionar por la ilustración [redacted] portada, que tengan en cuenta lo que he dicho con respecto al contenido.

by Mikel

Magic Knight Rayearth

Las chicas del colectivo **CLAMP** ya no pueden calificarse de desconocidas en nuestro país, gracias [redacted] la edición de animé de **RG Veda** por parte de **Manga Video**, primero, y de la publicación de **X/1999** como serie limitada de la mano de **Planeta-DeAgostini**, después, continuando con la aparición de **Magic Knight Rayearth** a cargo de la misma editorial, dentro de su revista **Shonen Magazine**, si bien la serie ha sido rebautizada como **Luchadoras de Leyenda** (¿habrán contado con el asesoramiento de **Tele 5** para hallar un nombre así?).

La trama básica de **Rayearth** presenta una evidente similitud con **Sailor Moon**: tres colegialas, **Hikaru, Umi** y **Fu**, son trasladadas un día por casualidad a un universo fantástico, donde habrán de defender a una princesa y su reino contra unas fuerzas malignas. Pero aparte de dicha trama, pocas simillitudes más hallamos entre ambas series: cuando las **CLAMP** lanzaron la colección, ya tenían en su haber varias creaciones que poco tenían que ver con los típicos shojo manga; buena parte de los elementos más destacables de estas creaciones anteriores están latentes en **Rayearth**, tales como la magia, la mitología, y lo épico en general; no en vano algunas escenas de la serie recuerdan en parte a **Masami Kurumada** y sus **Caballeros del Zodíaco**. Con el complemento, claro está, de unos toques de sensibilidad y de humor, resultando particularmente refrescante el añadido de viñetas donde los personajes aparecen en estilo "super deformed".

Todos estos ingredientes, además del agradable diseño de las tres protagonistas y de su mascota **Mokona**, demuestran una vez más el porqué del éxito de los manga de las **CLAMP**, tanto entre el público femenino como entre el masculino.

La llegada de **Rayearth** a las páginas del **Shonen** vaticina, por consiguiente, un nuevo manga de culto entre los otakus españoles. Culto que podría multiplicarse en el caso de que la serie de animé basada en este manga, realizada por **Tokyo Movie Shinsha** y que ha obtenido una gran audiencia en el Japón, llegue asimismo a nuestro país (en USA, su estreno está previsto para el próximo otoño).



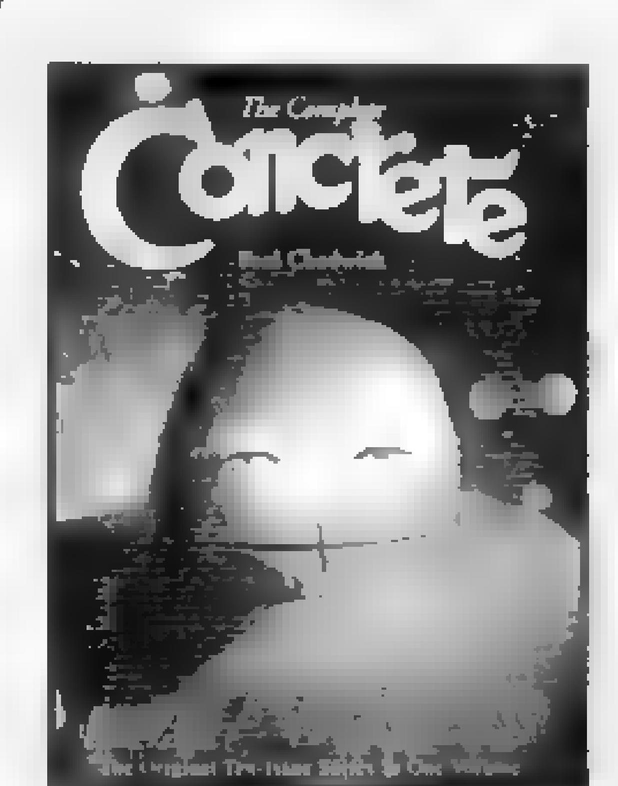
¿Quién diablos necesita a los **Power Rangers**?

Alfons Moliné

Para el próximo mes de abril tenemos, como de costumbre, un montón de novedades para los amantes de la buena historieta.



● Como primerísima novedad cabe destacar la publicación, por parte de **Norma Editorial** del último trabajo del italiano **Milo Manara**, que aporta una nueva visión de **Los viajes de Gulliver. Gulliveriana**, que es como lo ha titulado el autor, es una versión adaptada de la famosa novela de **Jonathan Swift**, pero con el toque picante y personal de este afamado dibujante. El principal protagonista es, esta vez, una encantadora mujer que, tras un naufragio, conoce ■ unos liliputienses, después ■ unos enanos y más tarde ■ unos caballos parlantes. **Gulliveriana** mantiene el estilo tan característico de su autor, actualizando y renovando una historia con grandes dosis de humor.



● También destacamos la aparición de **Concrete, historias completas 1986-1989.** Por fin llega a nuestros lares esta obra, finalizando una larga espera para los amantes del buen cómic. **Concrete** no es un personaje común ni forma parte de un género en concreto pero es, quizás, uno de los personajes de cómic que más huella está dejando en este momento, y nunca mejor dicho. Para aquellos que no lo conozcáis, deciros que **Concrete** es un hombre de piedra por fuera pero con interior humano, y que tanto la obra en sí como el autor, **Paul Chadwick**, han ganado multitud de prestigiosos premios en los últimos años.

● En lo que refiere a comic-books decir que continúa la interesante saga **Star Wars**. **Norma** publica esta vez la miniserie **El fin del Imperio**, donde parece que esto se acaba, pero... Esta generosa entrega nos sorprende con nuevas aventuras del universo creado por **George Lucas**. La fantasía y la emoción está servida.


Pórtico

● **Heavy Metal**, la prestigiosa editorial norteamericana, encargó a **Norma Editorial** la realización de dos portafolios, uno de **Luis Royo** y otro de **Azpiri**, que gozarán de una edición limitada tanto en Estados Unidos como en España. El de **Luis Royo**, titulado **Warm Winds**, nos ofrece 5 maravillosas láminas ambientadas en esa fantasía tan característica del ilustrador. Todos los ejemplares, aparte de llevar un sello de autenticidad, están numerados y firmados por el autor, por lo que serán muy codiciados por todos los amantes de sus ilustraciones. **Alfonso Azpiri** ha numerado y firmado también su portafolio, titulado **Pórtico**. Éste cuenta con una selección de 5 ilustraciones recientes de este autor madrileño, en las que se aúnan la fantasía y el erotismo de su universo particular.


Warm Winds

● Uno de los grandes clásicos de la historieta americana que tenía pendiente su visita a nuestro país es **Krazy Kat**. Por fin, y de la mano de **Norma Editorial**, nos llega esta obra maestra del cómic realizada por **George Herriman**, publicada originalmente en la prensa americana y que ha alcanzado una gran fama en todo el mundo. Su sarcástico humor y su agradable lectura lo convierten en un título imprescindible en cualquier librería comiquera que se precie.

Bueno, en lo que concierne el mundo del cómic, ésas son las noticias de esta casa por el momento, hasta el próximo mes, en que os presentaremos todas nuestras sabrosas novedades para el próximo **Salón del Cómic**.

Gulliveriana, de Milo Manara

D·N·A²

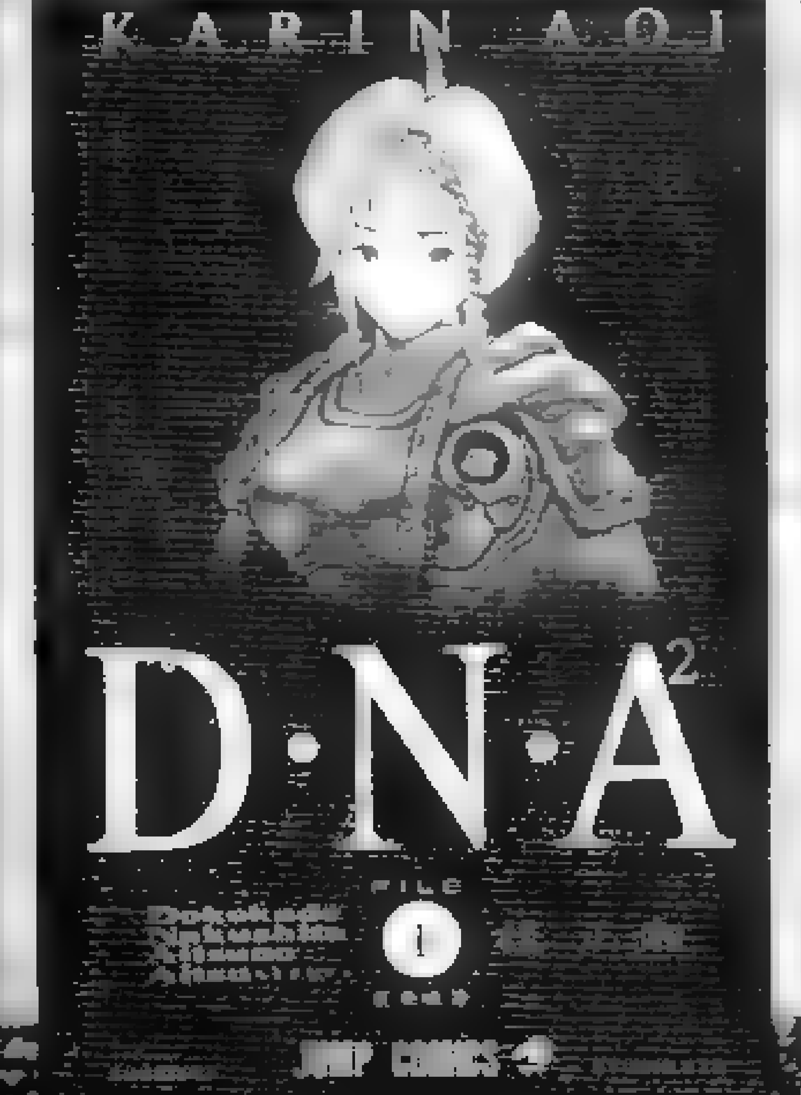
EL FIN DE UNA LARGA ESPERA

La verdad es que poco más se puede añadir a lo que ya se ha dicho de esta serie, pero ante su inminente aparición en el mercado español gracias a **Norma Editorial,** creo conveniente darle un pequeño repaso para que así, los que ya la conocían sepan un poco más y los que no, se preparen para lo que les espera.

Empecemos pues por lo más básico: el título. ¿No os habéis preguntado alguna vez que significan las siglas D.N.A. y, sobretodo, qué indica el exponente cuadrado de la A? Pues bien, las siglas corresponden a **Dokokade Nakushita Aitsuno Aitsu** (Dentro de ese chico hay una personalidad oculta) y el cuadrado es por la doble "A" de las dos últimas palabras. Muchos pensaban que eran las siglas del ácido desoxirribonucleico (ADN) pero en inglés, cuando en realidad se trata de un pequeño juego de palabras que **Katsura** hizo con el título de la serie.

Aclarado este punto, deciros que comenzó a ser publicada en el semanario **Shonen Jump** allá por agosto de 1993 y que se alargó hasta finales del 94-principios del 95, con un total de cinco tomos recopilatorios, es decir, unas 900 páginas (nada que ver con **Video Girl Ai**, que fueron muchísimos más). El motivo por el que **Katsura** no alargó más la serie, es que no es muy partidario de hacer colecciones demasiado largas, y en **Video Girl Ai** simplemente lo hizo por exigencias del editor.

Pero la verdadera esencia de esta obra es la increíble calidad gráfica que posee (una de las mejores que se hayan visto jamás) lo cual denota la tremenda evolución de **Katsura** desde aquel lejano **Wingman** hasta nuestros días. La serie se engloba dentro de la temática de la ciencia-ficción (amenizada con chicas a cuál más sugerente) y con un cierto aire a **Toriyama** (no hay más que ver las transformaciones del protagonista que, si no es clavado a un Saiyajin que venga Dios y lo vea). Posteriormente, y debido al éxito cosechado, se realizó una versión animada para TV, pero va a ser muy difícil verla en alguna de las televisiones de nuestro país...





ARGUMENTO

No es mi intención, ni mucho menos, desvelaros el contenido de esta serie, aunque sí, y a modo de introducción, os presentaré el argumento para que sepáis por dónde van los tiros. **Junta Momonari** es el que protagoniza esta historia, un joven de 16 años con un terrible defecto: es alérgico a las chicas y cuando la situación se sube de tono (vosotros ya me entendéis) le entran unas ganas locas de vomitar. Sin embargo, este muchacho posee una doble personalidad y en realidad es el legendario "megaplayboy" que en el futuro dejó embarazadas a unas 100 mujeres (¡máquina!) y que provocó un caos en la demografía del país (debido a que sus descendientes heredan sus mismos genes y, por consiguiente, la misma condición de "semental" que su padre).

Por ello, **Karin Aoi**, una operadora de ADN, es enviada por el departamento de medio ambiente y mantenimiento 63 años atrás desde el futuro, con el único objetivo de eliminar a dicho sujeto. Por este "trabajito" recibirá la nada despreciable cantidad de 10.000.000.000 yens que, según ella, utilizará para comprarse una casa, tener un perro y encontrar marido. Lo único que deberá hacer es utilizar una inyección de DMC, una potente medicina que alteraría el ADN del Megaplayboy y evitaría la catástrofe. El problema radica en que **Junta** parece ser más fuerte de lo que aparenta y, es más, utilizando sus encantos, consigue enamorar a **Karin**, bueno, a **Karin** y a todas las demás... ¡porque éste no para!



En fin, lo dicho, una magnífica obra y un nuevo acierto de **Norma Editorial** que esperemos siga con esta política de publicaciones de gran calidad.

••••••• **Miguel A. Martín**

Personajes



JUNTA MOMONARI

Junta es un chico de 16 años que estudia en el instituto privado de Fukoma. Su problema es sencillamente que tiene una desafortunada alergia a las chicas que le hace vomitar en situaciones "límite". Su verdadera personalidad, aunque ni él mismo lo sabe, es la del megaplayboy, un ser inigualabale que provocaría el embarazo de más de 100 mujeres. Desde el futuro y para controlar el desastre demográfico,envían una operadora de ADN que intentará neutralizar sus genes.

KARIN AOI



Esta chica de cabello azulado y extravagante vestuario venida del futuro es la encargada de modificar el ADN de **Junta** para evitar que se convierta en el megaplayboy años después. Para ello dispone de DCM, una medicina desarrollada por los científicos del futuro. Lo único que debe hacer es inyectarle una dosis con una especie de pistola al pobre **Junta**, aunque... le resultará mucho más difícil de lo que imagina.

TOMOKO SAEKI

Compañera de **Junta** en el instituto, esta ilusa muchacha intenta seducirle sin saber el problema que tiene con las chicas. El resultado no se hace esperar, **Junta** vomita encima de ella y todo se estropea. Durante el resto de la historia, **Tomoko** seguirá intentando conseguir a su chico. Como en el triángulo amoroso de **Video Girl Ai**, será la tercera en discordia.



RYUJI SUGASHITA



Ex-novio de **Tomoko**, juega un importante papel en la serie tras la equivocación de **Karin Aoi**, que le convierte en un ser fuera de lo normal al dispararle accidentalmente con una de sus cápsulas...

AMI KURIMOTO

Amiga de infancia de Junta que resulta ser la única chica que no le produce náuseas. Con el tiempo, su visión de ella cambiará, ampliando el triángulo amoroso.

LA FICHA

Título:
D.N.A.2
Autor:
Masakazu Katsura
Fecha de salida:
25 de abril
Colección:
serie limitada de 14 números.
Formato:
Prestigio -manga-
Tamaño:
17x26 cm.
Páginas:
64 (nº14 de 96)
Precio:
395 ptas.
Sistema de lectura:
invertido (al modo japonés)

❑ Como veis, la distribución en ejemplares de 64 páginas de los 5 tomos japoneses da un resultado de 14 entregas para la edición española, siendo el último número de 96 págs.
Por lo demás, el formato es idéntico al de **Video Girl Ai**, aunque con la particularidad de que tendrá lectura invertida (al igual que **City Hunter**), ya que así lo han solicitado el autor y editor japoneses.



MANGA NORMA EDITORIAL

PESADILLAS (Katsuhiro Otomo) Serie de 3 tomos
☐ Colección completa . . . . 3.975 ptas.
☐ 1 (col. B/N, nº 14) . . . . 1.275 ptas.
☐ 2 (col. B/N, nº 17) . . . . c/u 1.350 ptas.
☐ 3 (col. B/N, nº 19) . . . . c/u 1.350 ptas.

DOMINION (Masamune Shirow)
Serie limitada de 5 numeros
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 . . . . c/u 350 ptas.
☐5 . . . . 290 ptas.

BLACK MAGIC (Masamune Shirow)
Serie limitada de 4 numeros
☐ Colección completa . . . . 1.520 ptas.
☐1 . . . . 395 ptas.
☐2 ☐3 ☐4 . . . . c/u 375 ptas.

VIDEO GIRL AI (Masakazu Katsura)
Serie en publicación
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13
☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 ☐20 ☐21 ☐22
. . . . c/u 375 ptas.
☐23 ☐24 ☐25 ☐26
. . . . c/u 395 ptas.

CITY HUNTER (Tsukasa Hojo)
Serie en publicación
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13
☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 ☐20
. . . . c/u 375 ptas.
☐21 ☐22 ☐23 ☐24
. . . . c/u 395 ptas.

ORANGE ROAD (Izumi Matsumoto)
Serie en publicación
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13
☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 ☐20
. . . . c/u 375 ptas.
☐21 ☐22 ☐23 ☐24
. . . . c/u 395 ptas.

BATEADORES (Mitsuru Adachi)
Serie limitada de 12 numeros
☐1 ☐2 ☐3. . . . . 425 ptas.
☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 c/u 375 ptas.

SILENT MÖBIUS (Kia Asamiya)
Serie limitada de 12 numeros
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12
. . . . c/u 375 ptas

MÖBIUS KLEIN (Kia Asamiya)
Novela Gráfica
☐1 . . . . 1500 ptas.

ANGEL (U-Jin)
Serie en publicación
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13
☐14 ☐15 . . . . c/u 390 ptas

GAMMA (Yasuhito Yamamoto)
Serie limitada de 11 numeros
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 . . . . . .
. . . . c/u 395 ptas

DARK ANGEL (Kia Asamiya)
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 . . . . c/u 395 ptas

VISIONARY (U-Jin)
Serie en publicación
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 . .
. . . . c/u 125 ptas

OTAKU (Revista de información sobre manga)
☐1 ☐2. . . . . c/u 250 ptas
☐3 . . . . 275 ptas
☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 . . . . c/u 375 ptas

BUBBLEGUM CRISIS (Adam Warren)
Serie limitada de 2 números
☐ Colección completa . . . . 990 ptas

RIOT (Satoshi Shiki)
Novela Gráfica
☐1 ☐2. . . . . c/u 1.800 ptas

ELEMENTALORS (Takeshi Okazaki)
Novela Gráfica
☐1 ☐2 . . . . 1.500 ptas

LOS MONSTRUOS DE SHANG-HAI (Takuhito Kusanagi)
Novela Gráfica
☐1. . . . . 1.500 ptas

U-JEUNE (U-Jin)
Libro de Ilustraciones
☐1. . . . . 3.900 ptas

VIDEO MANGA FILMS

☐ DOMINION/ ☐ 1 - ☐ 2 ....c/u. 1.995 ptas.
☐ UROTSUKIDOJI/ 1:
La leyenda del señor del mal ....1.995 ptas.
☐ UROTSUKIDOJI/ 2:
La matriz del demonio ....1.995 ptas.
☐ EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE...1.995 ptas.
☐ WICKED CITY ....1.995 ptas.
☐ VENUS WARS/ 1 ....1.995 ptas.
☐ DOOMED MEGAPOLIS/ ☐ 1 - ☐ 2 ....c/u 1.995 ptas.
☐ 3X3 OJOS/ ☐ 1 - ☐ 2 ....c/u 1.995 ptas.
☐ JUDGE: El juez de las tinieblas ....1.995 ptas.
☐ ULTIMATE TEACHER ....1.995 ptas.
☐ ALITA: Angel de Combate ....1.995 ptas.
☐ LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN/
☐ 1 ☐ 2 ....c/u 1.995 ptas.
☐ 3 ....2.495 ptas.
☐ PROYECTO A-KO
☐1 ☐2 ☐3...1.995 ptas.
☐ RG VEDA ....1.995 ptas.
☐ ODIN ....1.995 ptas.
☐ RUMIKO/ ☐ 1 - ☐ 2 - ☐ 3 - ☐ 4 ....c/u 1.995 ptas.
☐ GOLGO 13: El profesional ....1.995 ptas.
☐ LENSMAN ....1.995 ptas.
☐ ROUJIN Z ....1.995 ptas.
☐ APPLESEED ....1.995 ptas.
☐ EL VIENTO DE AMNESIA ....1.995 ptas.
☐ DOOMED MEGALOPOLIS ☐ 3 - ☐ 4....c/u 1.995 ptas.
☐ DANGAIOH ....2.995 ptas.
☐ TOKYO BABYLON/ 1.................................2.495 ptas.
☐ TOKYO BABYLON/ 2.................................1.995 ptas.
☐ NINJA SCROLL...1.995 ptas.
☐ ROYAL SPACE FORCE ....2.995 ptas.
☐ PATLABOR..2.995 ptas.
☐ MACROSS PLUS ....1.995 ptas.
☐ DEVIL MAN/ 1 ....2.995 ptas.
☐ DEVIL MAN/ 2 ....1.995 ptas.
☐ LA LEYENDA DE LOS CUATRO REYES
☐1 ☐2 ☐3 ....c/u 2.495 ptas.
☐ SPACE ADVENTURE COBRA ....2.995 ptas.
☐ GUYVER - DATA 1 ....1.495 ptas.
☐ STREET FIGHTER II
(La Película de Animación)...............................2.995 ptas.
☐ NEW DOMINION ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ....c/u 1.495 ptas.
☐ PATLABOR 2 ....2.995 ptas.

VIDEO ANIME VIDEO

☐ ♦ DRAGON BALL/ ☐ 1 - ☐ 2 - ☐ 3 .c/u. 1.995 ptas.
☐ ♦ DRAGON BALL Z/ 4:
Garlick junior inmortal ....1.995 ptas.
☐ DRAGON BALL Z:
Números del 8 al 13....................................c/u 1.995 ptas.
☐ DRAGON BALL Z/ 14:
Un futuro diferente : Gohan y Trunks ....1.995 ptas.
☐ MACROSS II/ ☐ 1 - ☐ 2 - ☐ 3 ....c/u. 1.995 ptas.
☐ ROBOT CARNIVAL ....1.995 ptas.
☐ LOS CABALLEROS DEL ZODIACO ....1.995 ptas.
☐ PACK BUBBLEGUM CRISIS (1, 2 y 3) ....2.995 ptas.
☐ KIMAGURE ORANGE ROAD:
Una difícil elección ....1.995 ptas.
☐ NADIA ....1.995 ptas.
☐ RANMA 1/2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ....c/u. 1.995 ptas.
☐ PORCO ROSSO ....2.995 ptas.
☐ MI VECINO TOTORO ....2.995 ptas.
☐ THE COCKPIT ....2.995 ptas.
☐ OH, MY GODESS! ....2.995 ptas.
☐ OH, MY GODESS!/2 ....1.995 ptas.
☐ OH, MY GODESS! Especial. ....1.995 ptas.
☐ LUPIN III...2.995 ptas.
☐ RECORD OF THE LODOSS WAR/1 ....2.995 ptas.
☐ RECORD OF THE LODOSS WAR
☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6..........................c/u.1.995 ptas.
☐ AKIRA ....1.995 ptas.
☐ RANMA 1/2 (Gran golpe en Nekonron) ....2.495 ptas.
☐ YOHKO, THE DEVIL HUNTER ....2.495 ptas.

VIDEO STRONG VIDEO

☐ PACK TETSUO (1 y 2) ....2.995 ptas.
☐ ROBOCOP/ ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ....c/u. 1.995 ptas.
☐ BRAINDEAD...1.995 ptas.
☐ VIOLENT COP..1.995 ptas.
☐ MORTAL ZOMBIE ....1.995 ptas.
☐ LEPRECHAUN: La noche del duende.........1.995 ptas.
☐ HONG KONG WAR.....................................2.995 ptas.
☐ GODZILLA contra KING GHIDORAH...........1.995 ptas.
☐ GODZILLA contra MOTHRA.........................1.995 ptas.
☐ GUNHED...1.995 ptas.
☐ NEKROMANTIK ☐ 1 ☐ 2 (V.O.S.E.).......c/u 2.995 ptas.
☐ SONATINE ....2.995 ptas.
☐ BOILING POINT ....2.995 ptas.
☐ LAS AVENTURAS SECRETAS DE TOM THUMB 1.995 ptas.
☐ EL REY DE LA MUERTE (V.O.S.E.)..............2.995 ptas.
☐ JUSTINO (Un asesino de la tercera edad) ...2.995 ptas.
☐ SONATINE ....2.995 ptas.
☐ A BETTER TOMORROW ....2.995 ptas.
☐ HARD BOILED ....2.995 ptas.
☐ NIGHT OF THE GHOULS (V.O.S.) ....2.495 ptas.
☐ PLAN 9 OF THE OUTER SPACE (V.O.S.) ....2.495 ptas.
☐ JAIL BAIT (V.O.S.)...................................2.495 ptas.
☐ BRIDE OF THE MONSTER (V.O.S.) ....2.495 ptas.
☐ GLEND OR GLENDA (V.O.S.)......................2.495 ptas.
☐ SINISTER URGE (V.O.S.)..........................2.495 ptas.
☐ MARRIED TO YOUNG (V.O.S.)....................2.495 ptas.
☐ UN LADRÓN ES SIEMPRE UN LADRÓN ....2.995 ptas.

MADE IN HONG KONG

☐ TOP FIGHTER ....2.995 ptas.
☐ ÉRASE UNA VEZ EN CHINA ....2.995 ptas.
☐ SEX AND ZEN ....2.995 ptas.
☐ ISLA DE FUEGO ....2.995 ptas.
☐ HUIDA DEL BURDEL ....2.995 ptas.
☐ HONG KONG CINEMA ....1.995 ptas.

PIONEER

☐ MOLDIVER ☐ 1 ☐ 2..........................c/u. 2.495 ptas.
☐ TENCHI-MUYO ☐ 1 ☐ 2...................c/u. 2.495 ptas.
☐ GREEN LEGEND RAN ☐ ☐ 2...........c/u. 1.995 ptas.
☐ KISHIN HEIDAN ☐ 1 ☐ 2 ....2.495 ptas.

CARTOONIA

☐ UROTSUKIDOJI III
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ....c/u 2.495 ptas.
☐ DOUBLE DRAGON......................................1.995 ptas.
☐ CITY HUNTER ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ....c/u 1.995 ptas.
☐ EL GIGOLO ....1.995 ptas.
☐ ARION ....2.995 ptas.
☐ GREY ....2.995 ptas.
☐ HÉROES EN LA GALAXIA............................2.495 ptas.
☐ LOVE CITY ....2.995 ptas.
☐ DIGITAL DEVIL STORY ....2.495 ptas.
☐ DEVIL ROBOT ....2.495 ptas.
☐ KAMASUTRA..2.495 ptas.

Las compras superiores a 5.000 ptas. recibirán como regalo una camiseta de NORMA Comics/Daniel Torres, CORTO MALTÉS/Hugo Pratt o SIN CITY/Frank Miller a escoger.

☐ Adjunto talón nominativo (NORMA Editorial, S.A.)
☐ Adjunto comprobante del ingreso en la cta. de NORMA Editorial, S.A. nº 5.062.225 de la Caja Postal.
☐ Sellos nuevos de correo (20, 25, 50, 100, 200 y 500 ptas.). Sólo en la compra de productos editados por NORMA Editorial. No se aceptan sellos por un importe inferior a 20 ptas.

▼ No se admiten talones extranjeros por un importe inferior a 5.000 ptas.
▼ Marca con una X las casillas correspondientes.
▼ Añadir 300 ptas. por gastos de envío por correo certificado.
▼ No se sirve contra reembolso.
▼ Pedidos mínimos extranjero: 15.000 ptas. (portes pagados)
▼ Los precios de venta llevan incluido el IVA.
▼ Recomendamos el envío de los sellos por "CARTA CERTIFICADA")

c/u: cada unidad. / ♦ También disponible en catalán.

ESTE BOLETÍN ANULA A LOS ANTERIORES
Consultas y reclamaciones de 3 a 7 de la tarde (no se aceptarán pedidos ni suscripciones por teléfono). Para cualquier reclamación, indicar el nº de certificado.

Nombre ....
Dirección ....
Población..
Boletín correspondiente a la revista ....

NORMA Editorial S. A.
Passeig de Sant Joan, 7 baixos - 08010 Barcelona
Tel. (93) 265 78 17 - Fax (93) 231 95 87

LO QUE DEJÓ EL 95

El año 95 se convirtió en un año decisivo para la industria española del manga. A pesar de no tener apenas repercusión en la televisión debido a la inexistencia de producciones japonesas en antena, ese año nos trajo importantes novedades, como el **Salón del Manga**, y una avalancha de títulos, tanto en vídeo como en papel impreso. **Rafael Gallardo** y **Mikel Patón** nos refrescan la memoria para que podamos completar nuestra biblioteca.

M A N G A

Podríamos definir el año 95, en cuanto al manganime en España como el de la consolidación definitiva. Está claro que esto está en marcha, y gran exponente de ello es que en el año 95 aparecieron los dos eventos más importantes del país relacionados con el manga y muchísimos títulos nuevos, aparte de una de las publicaciones más importantes del sector (que estás leyendo ahora mismo). Empecemos con este repaso:

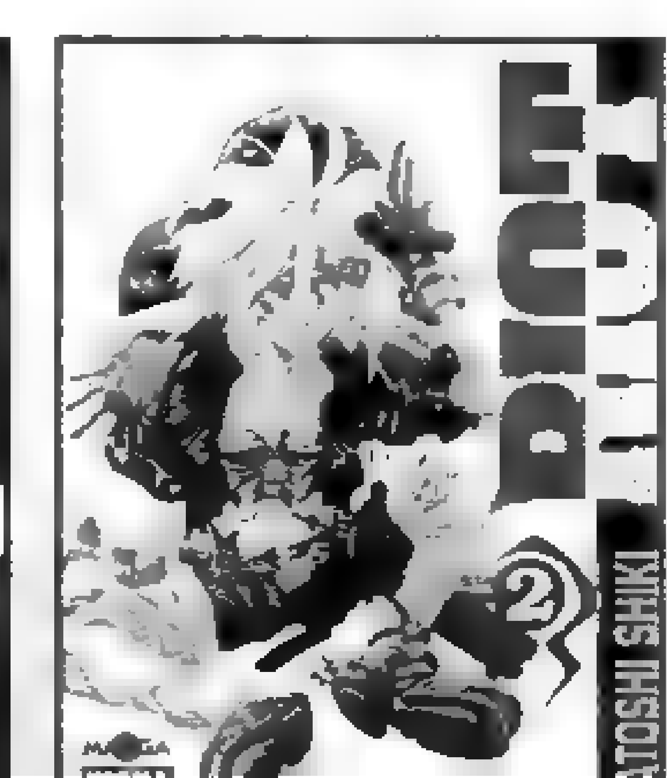
Por parte de **Planeta deAgostini**, vimos por fin los primeros mangas en español en el formato original japonés. Para este estreno de formato eligieron la archivendida **Dragon Ball**, en plan para coleccionistas y, en cierta manera, para relanzarla de nuevo. El **Puño de la Estrella del Norte**, también en formato japonés, otra serie que intentaron relanzar, y también vimos en este formato uno de los mejores manga publicados en nuestro país: **Bastard!!** de **K. Hagiwara**, historia de espada y brujería muy particular que nos da a conocer al cab..., digo al bastardo de **Dark Schneider**, personaje con personalidad donde los haya, y con algunos grados de temperatura.
Aparecen también continuaciones de series conocidas: **Ranma 1/2**, que vería el nacimiento de la 3ª serie, y **Alita**, con el de la 2ª serie. ¿Qué decir de ellas salvo que es lo mismo pero con más variedad?. Me pregunto si es muy lícito eso de las series al estilo de la norteamericana **Viz**. En fin...

Sin embargo, lo que sí era totalmente nuevo era la aventura de esta editorial con el **Shonen Mangazine**, la primera revista española que serializaba manga en sus páginas. Y fueron muchas series las que vieron la luz en el 95: **3x3 Ojos** (la continuación), **Gun Smith Cats, Ah! Mi Diosa** (la supuesta estrella de la revista que hace pensar en una posterior edición en tomos recopilatorios), **Compiler** (aprovechando el tirón que está teniendo **Kia Asamiya** en nuestro mercado) y, luego, una serie de mangas desconocidos por estos lares (y tampoco muy conocidos por Japón), pero no por ello peores. Es más, sin duda son los que han dado encanto a esta revista, que al final ha encontrado un difícil hueco en el mercado del manga. Series como **Hello!, ¿Qué pasa contigo, bebé?, Dr. Koh, Sobrevivir en la nueva era glacial,** etc.
Promise era también otra aventura para la editorial **Planeta**. Con el subtítulo de "el primer shojo manga en español", es decir, para chicas, era un tipo de historia y dibujo con pocos precedentes (y muy lejanos... ¿dónde quedó **Candy Candy**?) en nuestro país. Sorprendentemente, la cosa no fue nada mal y con merecimiento, ya que esta obra de **Keiko Nishi** es para tener en cuenta.
Y seguimos con innovaciones. Junto al **Porco Rosso** de **Glénat**, **Planeta** sacaba al mercado dos animé-books, en formatos más o menos iguales, pero de series totalmente diferentes. En primer lugar, **Dirty Pair**, proveniente de los EEUU, donde había tenido un éxito aceptable, pero que aquí resultó todo un fracaso. Y en segundo lugar, **Sailor Moon**, intentando aprovechar el tirón de la serie de TV, y que tampoco ha logrado hacerse con un público mayoritario. Quedaba así abierto el mercado proveniente de la TV, aunque todavía está por ver una buena aceptación.
Durante el 95, continuó la edición de novelas gráficas, formato más elitista, pero con aceptación. Así, pudimos leer **Regreso al Mar**, de **Satoshi Kon, Ashguine**, del ya conocido **Masaomi Kanzaki**, o **El Dragón Milenario**, de **Pure**.
Algunos títulos tampoco obtuvieron ninguna repercusión especial en nuestro país, como es el caso de **Fatal Fury** (una de las peores versiones de las muchísimas que hay), **Neo-Tokyo, Venger Robot Go** o **Lycanthrope Leo.**
Como últimas novedades, **X/1999**, una de las mejores obras de las emblemáticas **CLAMP**, proveniente de la edición americana de **Viz Comics** y, por suerte, con publicación por separado, no como **Magic Knight Rayearth,** aparecida en el **Shonen Mangazine,** estrenando el nuevo look de la revista.

El 95 también significó el establecimiento de un subgénero de manga en nuestro país: el erótico, causado por la abundancia de este material en su país de origen. Así, a **Sueños** (publicado por **Glénat**), y realizado por autores españoles, se unió **Vanity Angel**, de la misma editorial, y otros títulos de calidad como **Angel** y **Visionary** (del dibujante **U-Jin** y editados por **Norma**) o **Minifaldas**, de **Chataro** y editado por **La Cúpula**, que por primera vez, y animados por la marcha del sector, publicaban un manga erótico como colección independiente. Sin duda, un género a tener en cuenta en el futuro.

Y ya que hemos hablado de **Glénat**, comentar que lo mejor por su parte a lo largo del 95 ha sido la consolidación de su revista **Kabuki**, con una orientación claramente definida, y la edición de **Porco Rosso** en animé-books (a pesar de sus onomatopeyas).









Camaleón también iniciaba el 95 con todo un cargamento de nuevas sorpresas, dispuestas a inundar el mercado nacional con producciones autóctonas: **KAMI SEEDS, RYU** (revista que presentaba a varios autores), **ZEON, AKUMA, HIROMI** y **BOUM** (el mejor de todos junto con **AKUMA**), sin contar con la archiconocida **DRAGON FALL**, que quedaba altamente consolidada en las librerías españolas.

Ediciones B, finalmente, y después de una larga espera, continuó con la publicación de los últimos capítulos de **AKIRA**, aunque todavía estamos pendientes de la conclusión, y ya se hablaba de nuevos proyectos manga para este año 96.

Pero, sin duda, lo mejor del año vino por parte de **Norma Editorial**,. La aparición de la revista **OTAKU** sirvió, con su entrada leve pero segura, de ejemplo para el resto, consiguiendo en excasos meses convertirse en la revista líder del sector, aunque todavía está pendiente de mostrar su verdadera cara. En ella se publicaron los trabajos de distintos autores españoles (aparte de reclutar a diversos faneditores), que debutaron en ella y que ahora están publicando sus obras en otras editoriales, como es el caso de **Roger Ibáñez** (el que más ha conectado con el público) y **Carlos J. Olivares**, a los que se unió **Nacho**, uno de los creadores de **DRAGON FALL**.
En lo que respecta a las series, **Norma** se ha decantado por ofrecer títulos de calidad y que, sobre todo, conserven una alta calidad gráfica. Así encontramos obras como **RIOT**, publicada en formato novela gráfica y que ya ha sido reeditada debido a su éxito; **LOS MONSTRUOS DE SHANG-HAI**, también en este formato, o **DOMINION CONFLICTO**, uno de los títulos más vendidos de esta editorial. Pero, sin duda, yo destacaría dos títulos: **ELEMENTALORS**, de **Takeshi Okazaki**, un estupendo título editado en tomos, y **GAMMA, EL HOMBRE DE HIERRO**, una fenomenal obra que ha gozado del favor de la crítica y los profesionales del medio, pero que tristemente no ha conseguido hacerse con el público.
Norma también quiso hacer una de sus habituales promociones y en el verano del 95 tuvo la idea de regalar postales en sus publicaciones, de amuy bien acogida por los lectores. Lo que ya no despertó tantas alegrías fue el cierre de **TOUCH (BATEADORES)**, al parecer inevitable debido a las ventas, aunque la editorial en todo momento ha llamado a las cosas por su nombre y no ha dejado a los lectores a la falsa espera de una continuación. Por lo demás, se hizo caso a los aficionados y se aumentó el formato de **VIDEO GIRL AI**, **CITY HUNTER** y **KIMAGURE ORANGE ROAD**, así como el de la propia revista **OTAKU**.
Tampoco hay que olvidar el gran despegue de las librerías **Norma Comics** a lo largo del pasado año, que pasaron de ser 4 ■ más de 12, y que demuestra que la industria comiquera del país goza de buena salud.

Y eso es todo lo que nos ha ofrecido el año 95, que ya parece quedar muy lejano y que, sin duda, preparó el camino para un excelente 96. Pido disculpas por los títulos que me haya podido dejar en el tintero, pero creo que aquí tenéis una pequeña referencia de lo más destacado (y menos) del pasado año.

• **Rafael Gallardo**

V I D E O

Cualquiera que le eche un breve vistazo a la lista de películas editadas en nuestro país el pasado año pudiera pensar que los que nos quejamos por lo maltratados que nos sentimos, lo hacemos por vicio. Y es que la lista de títulos se me antoja larguísima. Pensad tan sólo en ver la mitad de las que no os suenen de la lista y comprenderéis a que me refiero con lo de los malos tratos. No penséis ni siquiera en el esfuerzo que pueda suponer el comprarlas... ni el resto de los problemas a ellas asociados.
Dos firmas fueron las que en principio monopolizaron el mercado del animé en España, **Manga Films** y **Cartoonia**, y sólo la más fuerte de las dos pudo soportar la avalancha de cintas que saturó el mercado. Los bolsillos de los otaku no pudieron soportar semejante oferta y muchas de las películas han permanecido desconocidas para el gran público. Por esa razón, haremos un breve repaso de algunos de los títulos aparecidos durante el pasado año.

MANGAFILMS

Esta casa barcelonesa, filial de la multinacional **Manga Entertainment**, posee dos líneas diferentes en las que engloba su producción de animé: **Manga** y **Animé**. Los criterios que siguen a la hora de escoger qué cintas pertenecen a cada una de las series es bien simple: todas las publicadas por la casa madre inglesa aparecen en la línea **Manga**. El resto, repartidas entre las dos líneas. No entraré en detalles con respecto ■ la calidad de las cintas, los doblajes y las traducciones. Alguien podría pensar que este mal endémico al mercado español no existe más que en mi imaginación...

LÍNEA MANGA

EL MUNDO DE RUMIKO. Bajo este epígrafe se engloban varias cintas, adaptación de algunos trabajos provenientes de la primera época de esta genial artista, **Rumiko Takahashi**. Destaca por lo inusual y macabro, la saga denominada "de las Sirenas". El contenido de la serie **EL MUNDO DE RUMIKO** roza en la mayoría de los casos el terror fantástico. Ni que decir tiene que la considero una de las mejores obras publicadas.

LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN. Fantasía épica con niño bonito como protagonista. El diseño de los personajes es bastante agradable y la realización impecable. También se trata en este caso, como en el anterior, de una serie de OVA's.

LENSMAN. Olvidable pero bien realizada cinta basada en la **Space Opera** de **Doc E. E. Smith**. Su principal fallo radica en ser una obra que conjunta la animación convencional y la infografía, y haber sido publicada junto a otro material técnicamente superior. En su momento, obtuvo tal acogida que dio pie a la realización de una serie de televisión, pero al publicarse en nuestro país ya se encontraba desfasada, y tratándose de material difícilmente conocido o etiquetable como clásico, no recibió la acogida de público que se merecía.

ROUJIN Z. Una agradable y cínica sátira de **Otomo** que gira en torno a la sanidad pública y la tercera edad. Ácida y enternecedora, se trata de otra de las imprescindibles en cualquier videoteca que se precie.

APPLESEED. Basada en el manga homónimo de **Masamune Shirow**, no obtuvo el reconocimiento que se merecía.

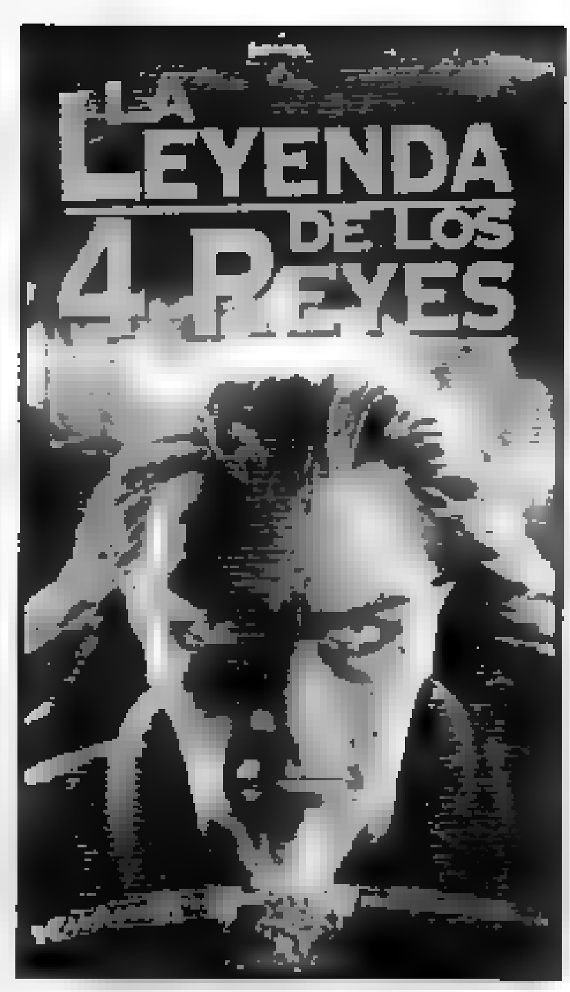
EL VIENTO DE AMNESIA. Una fábula a medio camino entre la fantasía y la ciencia ficción. Poco conocida pero perfecta para una tarde de otoño en buena compañía.

MONSTER CITY. Supuesta cinta de terror más que olvidable y mediocre. Sin Comentarios.

DEVILMAN. Adaptación de la obra clásica de **Go Nagai**. Terror personal sobre un joven poseído por un demonio que debe luchar contra otras criaturas de las tinieblas. Sin duda conven-





ce tanto a los amantes del trabajo de **Nagai** como a los aficionados al género del terror.

Dangaioh. OVA sobre un grupo de chicos con poderes psíquicos y su Super Robot. Exponente clásico del género de Mechas Hiperpoderosos. Lo mejor, los diseños de personajes de **Toshihiro Hirano**, el papá de **Iczer One**.

Tokyo Babylon. Las chicas de **CLAMP** firman este OVA de terror paranormal. Muy buenas críticas más allá de cualquier consideración para esta gran obra. Sabe a poco.

Ninja Scroll. Aventuras místicas en el Japón medieval. Tal vez no sea de las mejores películas, pero resulta muy entretenida y no aburre.

Royal Space Force -Wings of Honeamise-. Floja la acogida que esta genial película obtuvo en nuestro país, pareja a la que en su día recibió en Japón. Una verdadera lástima, tratándose de una de las obras más adultas amás rendidas por el género.

Patlabor. No creo que mis comentarios os descubran nada nuevo sobre esta película, la primera basada en los personajes y situaciones de la serie homónima. Verla es disfrutarla.

Doomed Megalópolis. Otra de terror. Nada fuera de lo común, aunque no es del todo mala.

Macross Plus. El OVA del año tanto en los E.E.U.U. como en Japón. Animación mixta elevada a la categoría de ARTE y una banda sonora de una calidad increíble. Otra de las indispensables a mi modesto entender.

Space Adventure Cobra. El clásico animado de **Buichi Terasawa**. Lástima de la penosa promoción de esta obra, por lo demás muy correcta.

La Leyenda de los Cuatro Reyes. Más aventuras de corte sobrenatural basadas en supuestas leyendas de origen incierto por lo entremezcladas de sus fuentes. OVA más o menos largo que entretiene sin más pretensión.

The Guyver. Acción y horror biotecnológico. No está mal del todo y resulta un OVA que no cansa pese a su longitud.

New Dominion Tank Police. OVA Muy divertido basado en la conocida obra de **Shirow**. No necesita más tarjeta de presentación.

Street Fighter II. Adaptación oficial del universalmente conocido videojuego de **Capcom**. Muy bien realizada pese a que por conveniencias de longitud y la necesidad de mostrar a todos los personajes, el guión queda algo flojo e inconsistente.

LÍNEA ANIMÉ

Porco Rosso. Las geniales aventuras de un cerdo en la Europa de entreguerras, en una Italia prefascista y con las mejores escenas de combate aéreo de la historia de la animación. Dirige **Hayao Miyazaki**. ¿Quién pide más?

Dragon Ball Z. Las películas sobre los personajes de todos conocidos (sigh).

Mi Vecino Totoro. **Miyazaki** vuelve a sorprender a quienes desconocían su trabajo con esta fábula para niños enternecedora y sensible. Técnicamente perfecta, como corresponde a todo producto del sensacional **Studio Ghibli**.

Ranma1/2. Los OVAs que continúan las andanzas de estos alocados Hijos de **Rumiko**. Desternillantes.

The Cockpit. La carlinga, una selección de historias de **Leiji Matsumoto** ambientadas durante la Segunda Guerra mundial y en las que los aviones juegan un papel muy importante. Indispensable.

Oh!, my Goddess. Las OVA's del manga del mismo título de **Kosuke Fujishima**. Lamento ponerme pesado con esto, pero también me parece una obra indispensable en cualquier colección por poco ambiciosa sea.

Lupin III. Películas protagonizadas por el nieto de **Arsene Lupin**, creadas en su día por **Monkey Punch**.

La Guerra de Lodoss. El Kilométrico OVA basado en el juego de ROL que conquistó a los amantes de la fantasía épica de Japón. No lo diré, pero no merece menos elogios que el resto de las indisp... casi se me escapa.

CARTOONIA

Pese a que disponían de la opción al catálogo potencialmente más atractivo para el público, el de **PIONEER**, problemas de diversa índole provocaron la desaparición de esta empresa. Ahora ha vuelto a aparecer dicho catálogo bajo el sello **Dream Works**, que suponemos engloba a aquellos que sobrevivieron al hundimiento de **Cartoonia**, la única que hace algo de "competencia" a **Manga Films**. De entre el material que sacaron, destacaré tan sólo estos tres OVAs:

Green Legend Ran. Aventuras de corte ecologista en un mundo devastado y desértico. Muy recomendable, pese a cierto *look* retro en el diseño de los personajes.

Moldiver. Triple parodia de géneros para este OVA de corte cómico y ligero. Superhéroes, Mechas y Niñas Mágicas, añadir hielo picado al gusto y servir en vaso alto. Un cocktail explosivo.

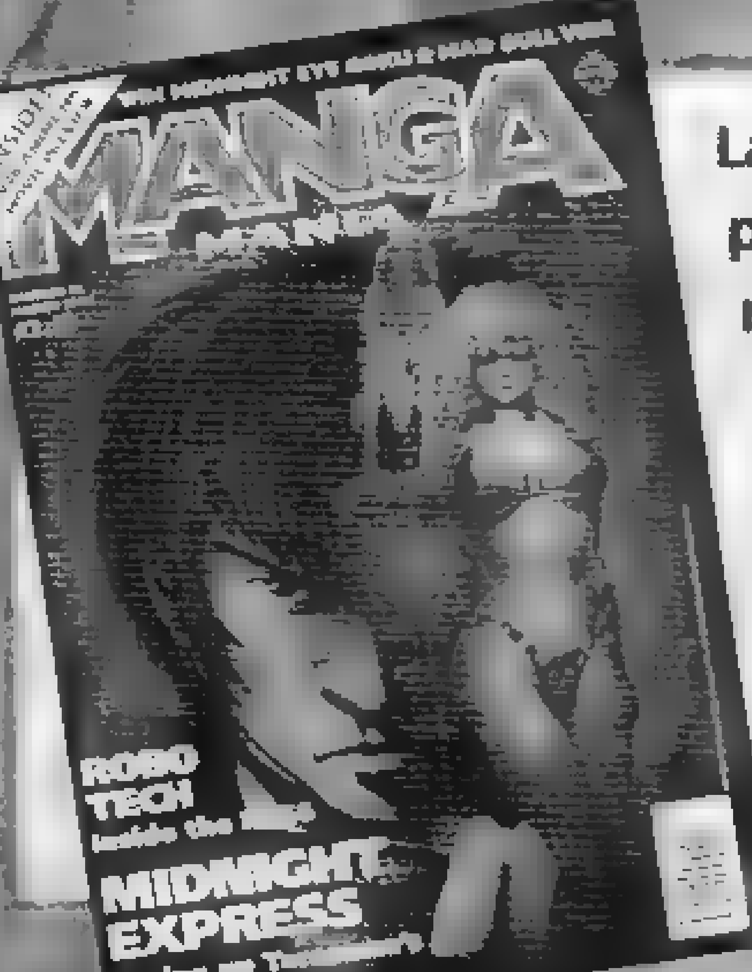
Tenchi Muyo. El OVA de moda en todo el mundo. Olvidaos de los problemas de Ranma con las mujeres, pues al lado de los de **Tenchi**, no son más que un juego de niños. Indis... pues eso.

En vistas del volumen de títulos aparecidos en el mercado el año pasado -y teniendo en cuenta que se me puede haber pasado más de uno-, podría parecer que la salud del mismo se encuentra en el mejor de los estados. No me volveré a poner pesado criticando lo que empiezo a dar por inevitable o, al menos, no me aprovecharé de ello en este artículo, y os dejo a vosotros la tarea de visionar aquellas obras que consideréis más atractivas siguiendo vuestro propio criterio y la guía de mis escuetas notas. Que disfrutéis y completéis vuestras colecciones.

by Mikel



¿A LA VUELTA DE LA ESQUINA?



La revista británica MANGA MANÍA, que antes editaba Dark Horse y que posteriormente pasó a manos de Manga Publishing (la casa madre de Manga Video), publica en su número 32, fechado en marzo, un avance de los títulos que aparecerán en vídeo a lo largo del año en el Reino Unido. Sin duda, tarde o temprano veremos la mayoría en nuestro país, así que pasamos a enumerar la citada lista con el fin de daros una idea de lo que prodríamos ver dentro de un tiempo, aunque quizás muchos de estos nombres estén ya a la vuelta de esquina...

Isidro Sánchez

PRIMAVERA

La Blue Girl (Manga Video)



De la mano del creador de **UROTSUKIDÔJI**, **Toshio Maeda**, nos llega este título, que ha gozado de un tremendo éxito en Estados Unidos. Sexo, tentáculos y también humor se conjugan en una obra para adultos que no tiene desperdicio. Su edición en nuestro país está confirmada.

Ghost in the Shell (Manga Video)



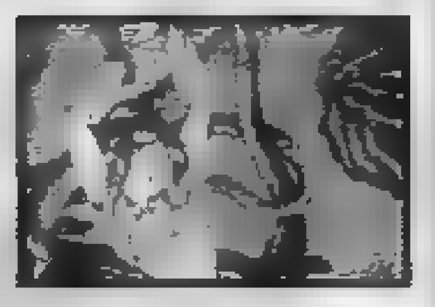
En la Redacción nos morimos de ganas por adquirir una copia de esta película, basada en el homónimo de **Masamune Shirow** y dirigida por el eficiente **Mamoru Oshii**. Cabe recordar que **Manga** ha participado en la co-producción, por lo que se está apoyando este título al máximo. Su edición en nuestro país está confirmada.

The Hakkenden (Pioneer)



Pioneer, siguiendo con la elaboración de un catálogo de gran calidad, se descuelga con un producto diferente ■ lo que nos tiene acostumbrados, ya que se trata de una historia medieval basada en la literatura clásica japonesa.

Rei Rei (Kiseki Films)



Nuevamente, los tentáculos viscosos y las entrepiernas femeninas se conjugan en esta cinta para adultos. Se trata de todo un clásico en Estados Unidos, y sería de extrañar que no llegara a nuestro país.

VERANO

3x3 Ojos parte III y IV (Manga Video)



Sin duda, uno de los títulos más esperados en nuestro país y en todo el mundo. La continuación de las andaduras de Pai y Yakumo, de reciente producción, llegará indudablemente a nuestras tierras, aunque esperemos que no se haga de rogar más.

El Hazard (Pioneer)



Nuevamente **Pioneer** da en el clavo con un título que ha conquistado a miles de japoneses y americanos. Con el mismo equipo creativo de **TENCHI MUYO**, **EL HAZARD** promete convertirse también en un título clave en nuestro país. Sin duda, a la gente de **Cartoonia** se lo están poniendo realmente fácil.

Hyper Psychic Geo Garaga (Manga Video)



Título que nos pilla por sorpresa, pues es la primera noticia que nos llega sobre él. Al parecer se trata de una historia espacial con intrigas políticas y mucha acción. Habrá que verla, pues **Manga Video** está demostrando muy buen gusto en sus elecciones.

Secret of Mamo (Manga Video)



Después de **EL CASTILLO DE CAGLIOSTRO**, **Manga** nos ofrece este nuevo film del cachondo de **LUPIN III**. De las ventas del anterior film dependerá que volvamos a reir con las andaduras de este singular ladrón, aunque suponemos que la emisión de su serie de TV ayudará, y bastante.

Bubblegum Crash (Manga Video)



Si no me equivoco, **BUBBLEGUM CRISIS** fue editado en Inglaterra por **Anime Projects**, así que **Manga Video** debe haber luchado para hacerse con esta secuela de 3 nuevas cintas, y que se han retrasado más de lo que muchos hubiéramos deseado. Sin duda, lo veremos por aquí dobladito al castellano.

Urotsukidöji IV: Infernal Road (Kiseki Films)



Con ésta se acaba, o al menos eso es lo que pone en la reseña inglesa. Los monstruos multipenes vuelven a la carga en esta nueva cinta que, indudablemente, será editada en nuestro país debido al éxito de sus antecesores.

Makyu Senjo (Manga Video)



Título que tampoco nos suena demasiado, pero que puede resultar interesante. La historia va de un tipo normal y corriente que de pronto descubre unas extrañas habilidades... y, vamos, que la lía.

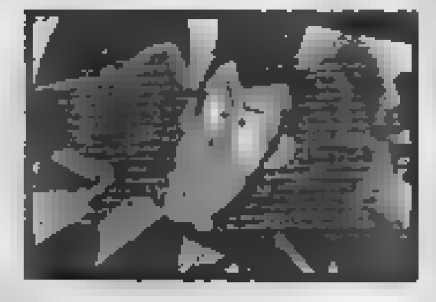
OTOÑO

Hadashi no Ginrei (Manga Video)



Con su peculiar ambientación retrofuturística se nos muestra esta cinta, ambientada en el universo de **GIANT ROBO**, otro título que también estamos impacientes por disfrutar en español.

Goodbye Lady Liberty (Manga Video)



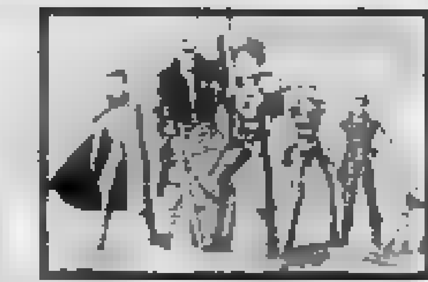
Nueva incursión en la saga de **LUPIN III**, en las que nuestro héroe deberá buscar a la Estatua de la Libertad, que ha desaparecido misteriosamente, aunque por supuesto sus intenciones no serán precisamente las más nobles.

Phantom Quest Corp (Pioneer)



Título que promete y que nos presenta a una pareja de detectives exorcistas que se emiten en cantidad de tinglados relacionados con espíritus y demás.

New Gall Force (Manga Video)



Título que se ha hecho de rogar, pues estaba disponible en el mercado americano desde hace bastante tiempo. Esta aventura futurista que tiene a un grupo de intrépidas muchachas por protagonistas (diseño a cargo de **Ken-ichi Sonoda**) será editada casi sin ninguna duda en nuestro país.

Legend of Lenmear (Manga Video)



Fantasía heroica y acción a raudales en una cinta altamente recomendable. Mientras esperamos que alguien edite el manga (que seguro que lo harán) podemos casi afirmar que este título será editado en España.

MD Geist (Kiseki Films)



Título del género de grandes mechas, que a la vez contiene violencia y acción a tope (los de **Kiseki** siempre dan la nota) en un espectáculo de destrucción futurista. No sabemos si podremos verlo por aquí algún día.

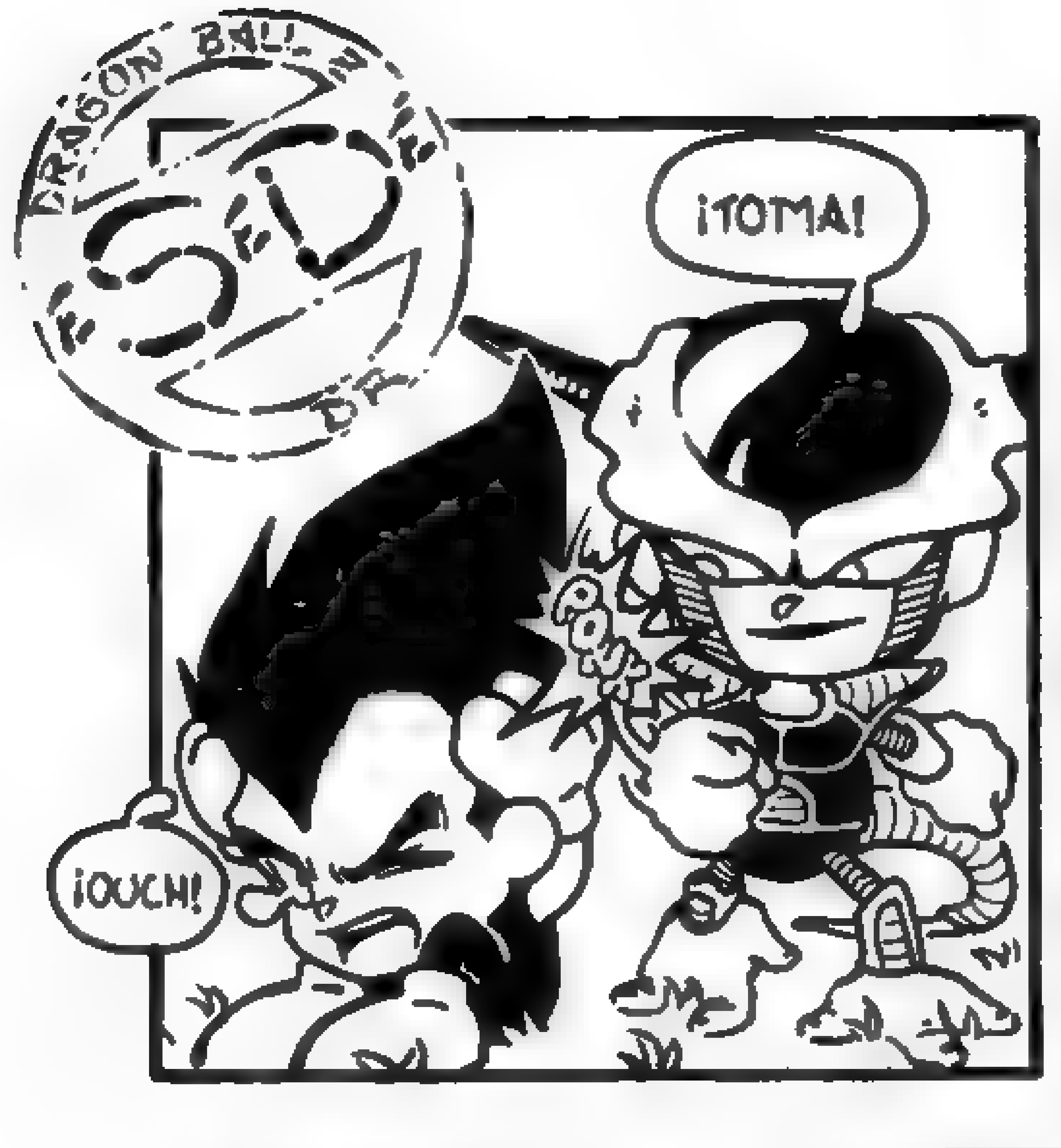
Invasion High School (Manga Video)



Toshio Maeda, el creador de **UROTSUKIDÖJI**, vuelve a la carga (a estos británicos les debe encantar), con una serie que nos presenta la llegada de un alien traviesillo que se hace a las alumnas y profesoras de un colegio...

Eso es todo en cuanto a los nuevos vídeos de animación, recalco que se trata de los próximos lanzamientos del mercado británico, y que los comentamos para que veáis qué es lo que nos puede llegar en breve.
El listado continuaba con algunas películas de acción real, que presentaba títulos como **MY FATHER IS A HERO, RETURN OF THE GOD OF THE GAMBLERS, CHUNKING EXPRESS, NAKED KILLER, THE TRIPLE CROSS, THE YOUNG MASTER, BLACK CAT, FULL CONTACT** (el de **Ringo Lam**) y **BULLET IN THE HEAD**. Sin duda, los británicos también han caído rendidos ante la nueva fiebre por el cine HK que nos está invadiendo. Seguramente, todos estos títulos serán editados en nuestro país por el sello videográfico **Made in Hong Kong**, aunque obtendréis más información sobre esta nueva oleada de cine en próximos números de **OTAKU**.




DRAGON BALL Z
¡TOMA!
POW!
¡OUCH!


¿¡QUÉ HACES, MALVADO?!


¡VETE! ¡ME LAS PUEDO ARREGLAR YO SOLO!


¡A TOMAR POL CULO!


¡JA, ¿QUIERES PELEA?! ¡YO SOY MÁS FUERTE!

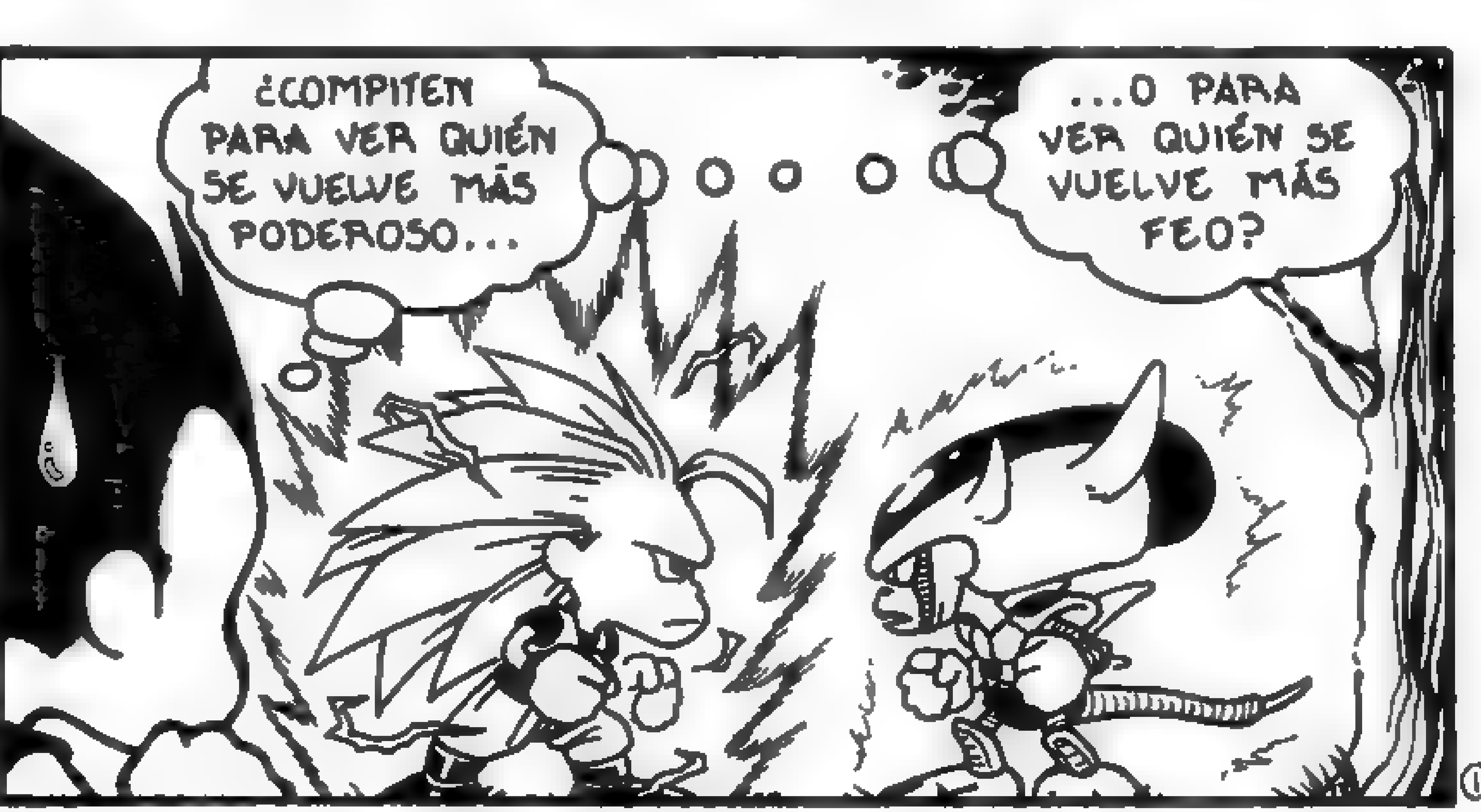

FLAS
¡AHORA YO LO SOY MÁS!


FLASH
¡VUELVO A SUPERARTE, MEDIACACA!
¡OH, NO! ¡HE DE SUPERAR EL NIVEL DE SUPER-GUERRERO!


¡JA!
REFLASH
¿QUÉ DECÍAS DE MEDIA-CACA?...


REQUEFLASH
¡AHORA VUELVO A SER YO MÁS FUERTE...
...MEDIACACA!


¡EL SUPERGUERRERO 3 LO SUPERA TODO...
REQUETEFLASH
...MEDIA-MEDIACACA!


¿COMPITEN PARA VER QUIÉN SE VUELVE MÁS PODEROSO...
...O PARA VER QUIÉN SE VUELVE MÁS FEO?


SUPERREQUETEFLASH

¡Bueh!
¡CONTINÚO SIENDO MÁS PODEROSO QUE TÚ!
TETA

ESTE MALVADO NO PUEDE QUEDAR SIN CASTIGO... ¡HE DE SUPERAR MIS LÍMITES!
¡HE DE LLEGAR AL NIVEL DE SUPERGUERRERO 4 (+1 DE REGALO)!

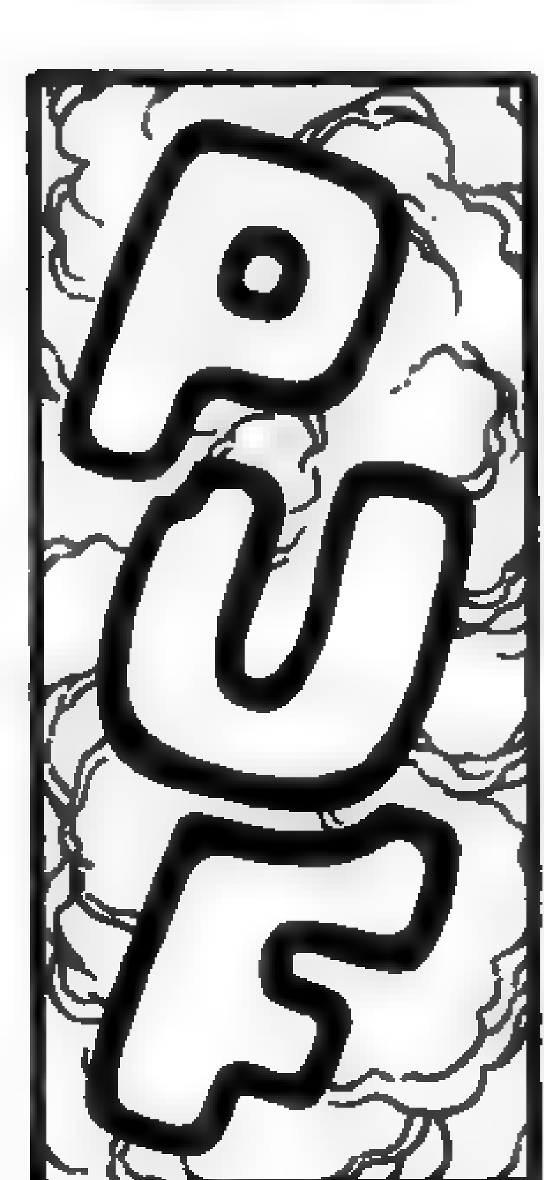
SUPER-REQUETE-LAHOSTIA-FLASH

¡LAMADRE-QUELOPARIÓ!

¡Güeeee!
¡NO SI VALE, É MÁ FUET-TE!

PUEDES ESTAR TRANQUILO, VEGETA, ¡LE VENCÍ!
¿Uh?

PERO NUNCA ANTES HABÍA INTENTADO ESTO...
¿PODRÉ VOLVER A MI ESTADO NORMAL?


PUF

...
¡ONDIA, GOKU! ¿T'HAS VUELTO JIPI?



ALBANIME 96

UN BUEN COMIENZO DE TEMPORADA

Para ser sinceros, cuando oí lo de que en Albacete iba a tener lugar una especie de salón de manga y anime o reunión de aficionados, pensé que sería una basura, pero el apoyo que dicho certamen tuvo en todos los medios sobre el tema hizo que me picara la curiosidad, así que me armé de valor (y dinero) y me monté en el tren rumbo a Albacete.
No me costó mucho encontrar el Ateneo de Albacete, lugar donde se celebraba el salón durante los días 24 y 25 de Febrero, y debo admitir que, aunque la entrada no era muy espaciosa (el tal Ateneo es un edificio de tres plantas con varias salas dedicadas a diferentes exposiciones) me sorprendió el alto número de personas que había entrando y saliendo, lo cual me animó, quizá la cosa no fuese tan mala como pensé en un principio.

Mi primera impresión fue la de que aquello era muy pequeño, resultaba un poco difícil moverse entre la multitud, pero en ese momento empezó a proyectarse una película y mucha gente se fue a verla, con lo que la sala se liberó un poco y pude fijarme en lo que era el evento propiamente dicho.
Me encontraba en la sala de exposición, la que más cosas tenía, en ella pude contemplar una bastante nutrida muestra de fanzines "prehistóricos", todos los clásicos que empezaron la leyenda, muchos desaparecidos y algunos precursores de las actuales revistas, muy emocionante. Al fondo había una vitrina con gran cantidad de material de merchandise, que se encontraba a modo de curiosidad, que no de venta, y entonces me di cuenta de que no había ningún stand de ninguna tienda vendiendo a todo trapo y, lo que era más importante, nadie me había cobrado entrada. Tengo que admitir que ese detalle hizo que cambiara un poco mi mala opinión sobre el certamen.









Fotos: (1) La TV a tope todo el rato. (2) Gallardo, Lázaro y compañía en una de las mesas. (3) Riera, María Ferrer, Gallardo, Esther Molina y otros entendidos posan para la posteridad. (4) Fanzines de ayer... ¡Qué tiempos!

La sala no acababa ahí, pues, aparte de estar adornada con posters y camisetas, en el otro lado de la estancia había una televisión y enfrente, un ordenador. La tele estaba a rebosar de espectadores y en el ordenador se sucedían una serie de imágenes relacionadas con el manga y animé, donde podías encontrar desde imágenes del **Triangle Laberynth** de **KOR** hasta una serie de escenas eróticas muy estimulantes. Cuando terminé de ver todas las imágenes, la televisión ya se había despejado un poco (más tarde me enteré de que es que se habían estado emitiendo capítulos inéditos de Dragon Ball, de ahí el lógico llenazo), y ahora se emitían... ¡¡los OVAs de **Video Girl Ai**!!
Al bajar de la segunda planta (por cierto, no sería justo si no dijera que en todo momento estuvieron sonando diversas piezas de varias bandas sonoras, de las que reconocí **Akira, City Hunter, Ranma** y **Dragon Ball**, pero se oyeron bastantes más), me encontré con toda la gente que salía de la sala de conferencias, y noté que casi todos llevaban un ejemplar de la revista **Otaku** (sí, esta misma, aunque el número 5). Cuando pregunté, me enteré de que se regalaban, ya que **Norma Editorial** las había cedido a la organización, y efectivamente allí estaban en una mesa a la entrada de la sala. Yo flipaba, no sólo la entrada era gratis sino que encima te hacían un regalo, cada vez me gustaba más aquello. Además, pude hacerme con un programa del salón y así enterarme de todo lo que se podía disfrutar en aquel encuentro.

Después de comer me acerqué a ver cómo era la sala de proyección, pero había una película en emisión y no quise molestar mucho, ya que hasta más tarde no empezaba la que me interesaba (casi todas eran de **Manga Vídeo** y ya las había visto, pero no así **Nausicäa del Valle del Viento** y **Macross: Do you remember Love?**.
Como ya había visto la sala de exposición (me perdí los capítulos de **DNA²**, ¡¡aaaaargh!!), me fui hacia la sala de conferencias, donde **Rafa Gallardo, Gil Enrique Torres** y **Jaime Ortega** hablaban del mundillo del manga y animé. La mesa resultó bastante entretenida y divertida, ya que, entre otras cosas, era muy participativa y el público jugó un papel muy importante. Cuando terminó, iba a dar comienzo una que trataba otros tipos de cómic además del manga, haciendo comparaciones entre ellos, pero me subí a ver **Macross** y no sé cómo fue.
Al finalizar, eran las ocho y estaban cerrando (aunque no antes de que pudiese ver algo de los OVAs de **Bastard!!** en la tele de la sala de exposiciones), y al bajar me encontré con que los organizadores habían preparado una cena-fiesta con los invitados y habían extendido la oferta a cualquier aficionado que se quisiese apuntar. Había hecho el viaje solo, así que...

Cenamos en un chino y la cosa resultó genial, además pude conocer a los organizadores, en especial al principal implicado, **Lázaro Muñoz** (que, de cuando en cuando, hacía las veces de moderador en las charlas y presentaba las novedades de las distintas editoriales), de quien conseguí toda la información que quise sobre **Albanime '96**, así supe que muchos invitados habían cancelado su viaje y envío de material en el último momento, que casi todo el material (técnico y de manga) lo habían puesto ellos ante la escasez en la que se encontraba el Ateneo ante eventos de ese estilo y, lo que más me sorprendió, el presupuesto, que había sido de... ¡¡50.000 pelas!!, la verdad, yo había oído que el presupuesto del pasado **Salón del Manga y Animé de Barcelona** había sido ínfimo, pero aún así el asunto se trataba en cifras de millones. Después de la cena vino la fiesta, que también fue un pasote pero que no viene al caso comentar, aunque no puedo evitar enviar un saludo a los fiesteros valencianos **Juanjo** e **Ignacio,** ¡¡hay que repetirlo!!

Al día siguiente, asistí a todas las mesas redondas, animado también por el hecho de que **Jorge Riera** y **María Ferrer** se habían incorporado a la lista de invitados. La primera trató de Japón en general, se habló un poco de sus costumbres y se comentaron curiosidades; la segunda se centró en la presencia femenina en el mundo del manga, y **María Ferrer** y **Esther Molina** se encargaron de poner las cosas en su sitio. La tercera y última se basaba en la violencia y el sexo en el manga y animé, tomando como ejemplo para ataque y defensa **Dragon Ball**, y fue la más concurrida de todas a las que asistí, con batalla campal de opiniones y acaloramiento general.

Y con esa última mesa redonda finalizaba **Albanime '96**, un salón que supo ganárseme a pesar de su modestia y mi poca predisposición. No era un macroevento donde abundaban los nombres famosos; no era un lugar donde diversas tiendas y distribuidoras te podían vender todo lo que pudieras desear; ni siquiera era en un recinto muy grande; era, simplemente, un encuentro donde los aficionados al manga y animé podían -gratuitamente- (es que eso me marcó) disfrutar de algunas de las pequeñas joyas que este mundillo ofrece, compartir sus opiniones y conocimientos y, sobre todo, hacer amigos. Si el año que viene repiten, juro sobre la tumba de **Freezer** que iré.

Xavi Vilanova

KIMAGURE ORANGE ROAD

K.O.R. es, sin duda, una de las series que más profundamente ha calado en nuestro país, lo cual no ha sido una casualidad, sino que se ha debido a su maravilloso guión, a su formidable dibujo y, también, a su inigualable música. De las dos primeras cosas ya se ha escrito mucho, pero no de lo último, por lo que me dispongo a hacerlo yo ahora. Aclarar que la discografía de **K.O.R.** es bestialmente grande, así que no la comentaré entera, me limitaré a los CDs más representativos o que con más facilidad se pueden encontrar por estas tierras.

Kimagure Orange Road Sound Color 1

15 cortes - 38:45

1.- Night of Summer Side (4:09)
2.- Akai mugiwara bohshi
Sombrero de paja rojo (2:45)
3.- E.S.P. ni mo T.P.O. (1:04)
4.- Aozora o buttobase! (1:33)
5.- Madoka no Theme -Hitoribochi no concert-
Tema de Madoka - Concierto solitario (2:27)
6.- Walk Struttin' (2:10)
7.- Kiken-na triangle - Triángulo peligroso (4:15)
8.- Natsu no mirage - Espejismo de verano (4:30)
9.- Gimonfu wa naisho de - Interrogante secreto (1:52)
10.- Aerobics on "RAP" (1:52)
11.- Rock 'n' Roll Diabolic (1:54)
12.- Exclamation no warudakumi! (0:29)
13.- Honky-Tonk Hip Hop to Us (1:40)
14.- Wangan Dancing Way (2:38)
15.- Jenina (4:38)

Cuatro vocales en este CD, siendo la primera (el primer tema, que además es el primer opening de la serie) una auténtica obra maestra.

Kimagure Orange Road Sound Color 2

16 cortes - 46:10

1.- Orange Mystery (3:55)
2.- Yogiri no shinobi-ashi - Sigilo en la niebla nocturna (1:39)
3.- Futari-de - Un par (3:05)
4.- Salvia no hana no yohni - Como una flor salvia (1:02)
5.- Shunkan suspense - suspense momentáneo (1:02)
6.- Madoka no Theme - in Blue (1:16)
7.- Heavy and Severe (2:00)
8.- Eye Catch! (0:06)
9.- Furiture my darling - Mira atrás, querido mío (3:56)
10.- Again (3:51)
11.- A Boy Meets a Girl (4:03)
12.- Breaking Heart (4:02)
13.- Kimi to Island Cafe - Tú y el Café Island (3:!5)
14.- The Dramatic Square (2:25)
15.- Back to the Red Straw Hat Time (3:27)
16.- Kanashii heart wa moeteiru - El corazón triste está ardiendo (4:04)

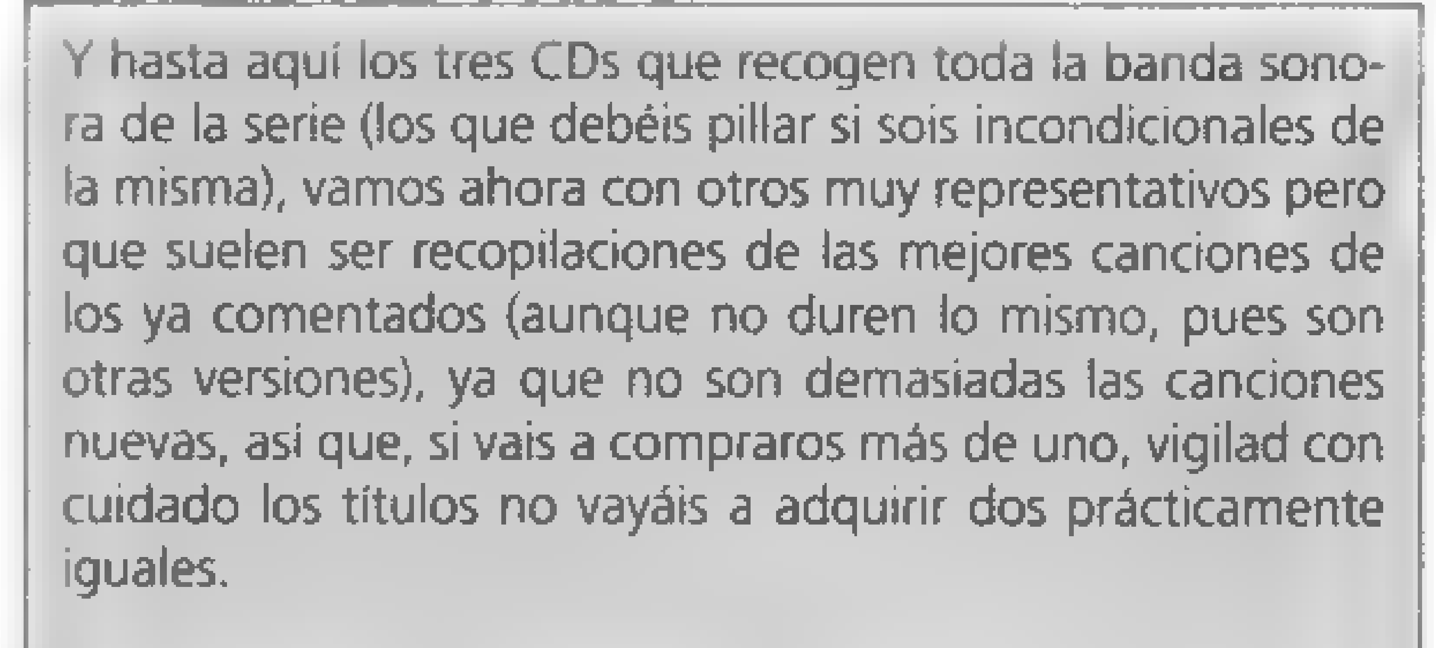
Seis son ahora las vocales, siendo la última (el último tema, que además es el segundo ending de la serie), de lo mejor que corre por este mundo.

Kimagure Orange Road Sound Color 3

17 cortes - 46:52

1.- Dance in the Memories (4:09)
2.- tsuisoh... akai mugiwara bohshi no kimi e
Reminiscencia... a ti del sombrero de paja rojo (3:11)
3.- After Heartbreak (1:52)
4.- Fly me to the ski (2:00)
5.- Omoide no ki no shita de
Bajo el árbol de los recuerdos(3:10)
6.- Night & Day (4:25)
7.- Orange Vice (2:23)
8.- Night ranger ni narikiritai
Yo quiero llegar a ser un explorador nocturno (1:45)
9.- Madoka no Theme - In Lovers Room (2:26)
10.- Kimi to romantic - Romántica contigo (2:16)
11.- My Little girl (1:50)
12.- Next to come (3rd. season) (0:30)
13.- Kagami no naka no actress - Actriz en el espejo (3:31)
14.- Ai wa hitomi no naka ni - El amor está en los ojos (4:14)
15.- Tell me that you love me (2:18)
16.- Moh hitotsu no yesterday - Un ayer más (4:35)
17.- Mata ashita! - ¡Nos vemos mañana! (1:38)

De nuevo cuatro vocales en este último CD de B.S.O.



Y hasta aquí los tres CDs que recogen toda la banda sonora de la serie (los que debéis pillar si sois incondicionales de la misma), vamos ahora con otros muy representativos pero que suelen ser recopilaciones de las mejores canciones de los ya comentados (aunque no duren lo mismo, pues son otras versiones), ya que no son demasiadas las canciones nuevas, así que, si vais a compraros más de uno, vigilad con cuidado los títulos no vayáis a adquirir dos prácticamente iguales.

Kimagure Orange Road Singing Heart

12 cortes - 50:42



Lo que íbamos diciendo, salvo la última (que es nueva), todo lo demás son canciones (openings, endings y otros) que se pueden encontrar en los precedentes. Son todas vocales, y además todas maravillosas, pues la recopilación no tiene desperdicio.

Kimagure Orange Station

10 cortes - 49:34

Obra maestra donde las haya, este CD no sólo tiene 10 de las mejores canciones de la serie (incluye los 3 openings y los 3 endings) sino que además nos permite oir las voces originales de nuestros protagonistas, ya que el CD simula una emisora de radio en la que **Madoka**, **Kyosuke**, **Hikaru**, **Manami**, **Kurumi** y **Kazuya** hacen de DJs, incluyendo una presentación al final, en el último tema (eso sí, si lo que queréis son las canciones intactas para deleitaros no compréis este compact, pues muchas canciones son interrumpidas por sus conversaciones).

Kimagure Orange Road Loving Heart

10 cortes - 63:78



Este es, a mi entender, el mejor de todos, ya que combina las mejores canciones de la serie con diversos temas nuevos. Imprescindible.

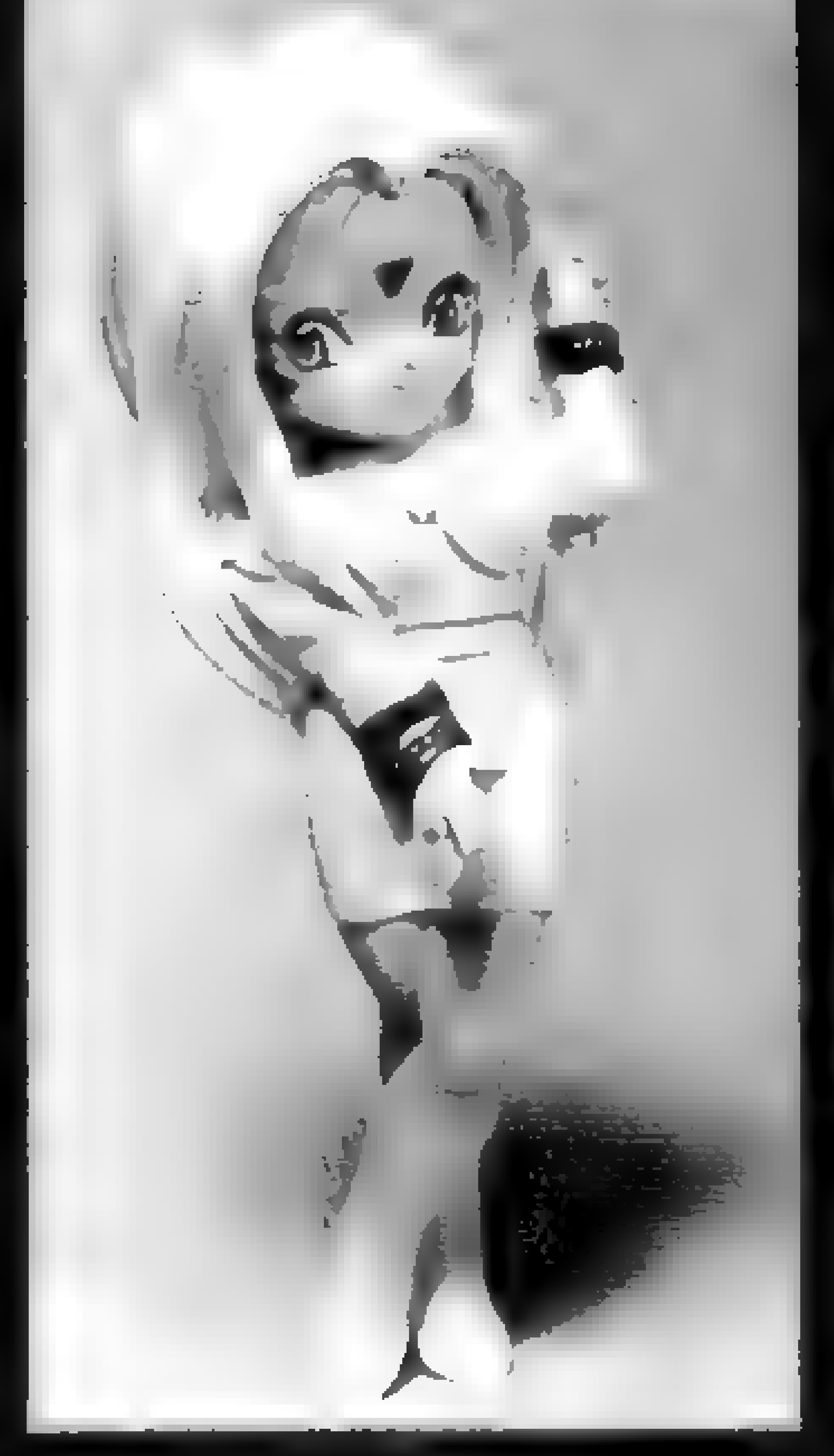
Y hay muchos CDs más, como por ejemplo el **Mogitate Special** (11 cortes, 43:21) o el de la banda sonora de la película **Ano hi ni kaeritai** (15 cortes, 36:42), pero ya he dicho que **K.O.R.** tiene una discografía demasiado extensa. De todas formas, a los auténticamente incondicionales les recomiendo el **Singing Heart 2 Sweet Memories** (referencia Futureland TYCY-5321-27), un "box" con nada menos que 7 CDs que lo que no contengan es que no existe (eso sí, cuesta 16000 yenes).
Y ya está, el mes que viene más y espero que mientras tanto disfrutéis con las maravillas sonoras del mundo del manga y animé.

Lázaro Muñoz

Este artículo debiera haber sido publicado con anterioridad al dedicado al vinilo, puesto que en aquel se hacían algunas referencias [redacted] éste. Pido disculpas en nombre del equipo por que se traspapelase, pero [redacted] final podréis echarle un vistazo en este número de la revista. La materia prima [redacted] las figuras [redacted] resina es, como su apelativo indi-

modelos de RESINA

ca, resina epoxídica de poliuretano. Este material se compone de tres ingredientes: la resina propiamente dicha, el catalizador, y una substancia químicamente inerte denominada "carga" que suele emplearse para abaratar los costes, pues resulta más barata una pieza cuyo 60% es "carga" en lugar de ser toda de resina. Normalmente, se suele emplear talco para esta función, siendo además el que aporta [redacted] color final y la opacidad tan característica a la resina, que [redacted] lo contrario sería traslúcida o transparente.
Al ser la mezcla resultante viscosa al fraguar en frío, se utiliza para conformarla un molde flexible, usualmente [redacted] silicona, lo que aporta a las piezas un detalle bastante superior al alcanzado en los moldes metálicos para inyección [redacted] plástico. Pese a que la bondad de la materia prima no afecta en demasía al molde, [redacted] ser éste flexible se estropea con cierta facilidad -al menos con más facilidad que los metálicos-, limitándose las tiradas a algunos cientos de miles de ejemplares en [redacted] mejor de los casos, cantidad incomparable con los millones de piezas que pueden salir de las cadenas de montaje de una multinacional de las maquetas de plástico como Bandai. Naturalmente, las casas que se dedican a producir piezas en resina no disponen de un solo molde por maqueta, pero aun así, la producción resulta mucho más lenta y complicada, entendiéndose -tristemente para [redacted] bolsillo- los desorbitados precios que este producto alcanza en nuestro país, aranceles y cambio de divisas aparte.
En este material pueden hallarse todo tipo de maquetas, desde las armaduras más espectaculares hasta los personajes más carismáticos, pasando por las naves más entrañables. Su solidez y "facilidad" de montaje las hacen aptas para cualquier aficionado, independientemente del nivel que posea, aunque de momento su precio las limitará a tan sólo los más expertos y/o pudientes -atención novias, amigos y parientes, he aquí el regalo ideal para cualquier otaku amigo de las maquetas-.



M O N T A J E

Para esta introducción, he elegido una figura bastante simple. Se trata de una versión SD de **Urd**, [redacted] mayor de las **Norns** que **Kosuke Fujishima** creó en su obra **Ah!, My Goddess!**. La pieza proviene de una copia china del original japonés, en una resina tan dura que casi parece cerámica, pero a un precio mucho más reducido. En otra ocasión hablaremos con más detenimiento al respecto.
Como montaje, lo que se dice montaje, lo único que deberemos hacer es pegarle la mano a la muñeca. No obstante, dejaremos esto para después de pintar la figura y pasaré [redacted] comentar algunas generalidades. Es muy probable que al enfrentaros a este tipo de figuras notéis tres cosas principalmente:

1º, líneas longitudinales en algunas piezas, donde ambas mitades del molde no han encajado bien.

2º, agujeros -misnúsculos- producidos por burbujas de aire presentes en el material durante [redacted] fraguado.

3º, unos groseros y descomunales tocones de material donde se encuentran moldeadas las piezas más pequeñas y/o delicadas.

Para los dos primeros problemas, la solución es bien sencilla. Rellenaremos las irregularidades -en el caso de los agujeros es recomendable agrandarlos un poco con ayuda de una broca o la punta de una cuchilla, para facilitar esta operación- con masilla de modelar y después lijaremos una vez endurecida para igualar las superficies. Yo utilizo indistintamente [redacted] **Putty** de la casa **Tamiya** o la masilla epoxy de **Françoise Verlinden**, de una gran calidad y facilidad de manejo ambas dos, y que admiten sin reservas cualquier tipo [redacted] trabajo para [redacted] detallado, ya sea en fresco o una vez fraguadas.
Para [redacted] tercero es incluso más fácil. Tras delimitar con la ayuda de la documentación -o [redacted] la lógica [redacted] suerte si la primera resulta incompleta, vaga o inexistente- la cantidad exacta de material que conforma la pieza, cortaremos con alicates de corte [redacted] cierto margen de seguridad [redacted] material sobrante, afinando después con cuchilla, lima y lija, hasta tenerla limpia.
La resina es un material fácil de pegar con cyano o epoxy, pero en las piezas susceptibles de soportar una gran tensión, deberíamos de reforzar la unión con una "bayoneta", o [redacted] metálico, que insertaremos en taladros hechos ex-profeso. En otro artículo os comentaré algún truquillo al uso para evitar debilitar las piezas siguiendo esta técnica.

P I N T U R A

Una vez acabada la fase [redacted] montaje, lavaremos la pieza -o los distintos subensamblajes que a efectos de facilitar la tarea [redacted] pintura habremos dispuesto- en una solución de agua tibia y jabón, aclarando con abundante agua y dejando secar sin frotar. Como siempre, una primera capa de spray acrílico en blanco o gris claro nos permitirá observar de manera homogénea las posibles imperfecciones que hayamos podido pasar por alto. Como alumnos míos que sois, supondremos que no habréis cometido ningún error, y esta primera capa de pintura os servirá como imprimación para el acabado final, así que podéis escoger o bien [redacted] color más claro que deba lucir la figura -aunque sea el menos importante en extensión- o [redacted] blanco, que es el más difícil de aplicar a pincel. Porque esta pieza la pintaremos a pincel.
Considero una pérdida prepotente [redacted] tiempo el tratar [redacted] aerografiar este tipo de figuras, relativamente pequeñas y sin excesiva complicación. No obstante, esta sección no es la Biblia, con l[redacted] que si alguien quiere fardar [redacted] acabado pulido, pues allá él. Lo que no pienso es complicaros la vida hablando de estarcidos y fluidos de enmascarar para que los utilicéis con los botes de spray.
La pintura debe de encontrarse en su punto ideal de disolución, con una consistencia similar a la de [redacted] leche. Los pinceles a usar, serán [redacted] cerda nueva y flexible, evitando usar aquellos que presenten una punta poco uniforme o deformada. Con uno plano del número dos para las superficies más grandes [redacted] otro redondo del uno para el resto tendremos más que suficien[redacted], reservando uno de punta fina del cero o varios ceros -según la práctica de cada uno- para los detalles finos.
Si usamos una imprimación blanca, comenzaremos pintando los ojos por las pupilas, grandes y luminosas. [redacted] continuación, delimitaremos las pestañas con una sencilla línea de negro, [redacted] pintaremos [redacted] resto de la cara, retocando/dibujando de nuevo las pestañas una vez seca la pintura.
El resto es casi rutina, usando el color base un poco oscurecido para crear alguna -discreta- sombra [redacted] el pincel más fino cargado con negro muy diluido para perfilar, daremos por pintada una pieza cuya principal dificultad estriba en decidirse por una selección de colores que a la vez creen un contraste agradable sin resultar abigarrado.
Tras pegar la mano en su sitio usando cyano, barnizamos en satinado toda [redacted] figura. Una vez secas las dos capas de barniz, daremos unas pinceladas de barniz brillante en los ojos, y [redacted] os parece adecuado, en los labios y las partes de la figura que opinéis deberían brillar más.
Un taladro en la base del pie permitirá la instalación de una bayoneta procedente de un clip para papeles, que se alojará en el correspondiente taladro en [redacted] peana [redacted] madera, reforzando las uniones con epoxy. Recomiendo las peanas que incorporan cúpula [redacted] metacrilato, pues a parte [redacted] proteger del polvo evitan [redacted] manoseo.

by Mikel

PARODIAS HUMEDAS

Nunca se ha podido negar que, en ciertos aspectos, los japoneses son absolutamente originales. Desde luego, en la elaboración de fanzines y similares son unos maestros, tanto en el talento creativo como en la calidad editorial: muchos fanzines caseros de allí superan a algunas publicaciones de aquí. Además, los temas a tratar son variopintos: desde monográficos sobre autores o personajes en concreto hasta lo que nos ocupa; parodias eróticas chispeantes y divertidas a veces, salvajes y desenfrenadas en otras ocasiones.

Es uno de los temas más difundidos en los fanzines japoneses. Hay de todo, desde el erotismo suave y elegante hasta la pornografía mas extrema, pasando por todas las escalas intermedias. Y es que al lector le encanta voltear las series para observar aquel lado que nadie ha visto nunca, pero que todo el mundo se imagina. ¿Quién no ha fantaseado con qué es lo que ocurre en realidad entre los personajes de las series creando una doble línea de argumento?
Los otakus japoneses lo han llevado a la práctica y nos ofrecen, a través de las páginas mas singulares, todos los entresijos ocultos, y todos los deseos y fantasías de los lectores. Sin embargo, los fanzines son bastante difíciles de conseguir. De hecho, aquí llegaron algunos en cuentagotas, pero ahora las librerías e incluso algunas editoriales se esfuerzan en traer todo lo que pueden debido a la gran demanda del público.

Se presentan en tomos y son imposibles de distinguir entre las publicaciones profesionales, puesto que también contiene su portadilla -forro separable y a color, con interior de cartulina-. El resultado es una verdadera virguería en cuanto a su aspecto. El interior, a veces, difiere bastante.
Hay jóvenes autores que son capaces de copiar exactamente igual el estilo del personaje parodiado. Acostumbran a ser los mejores y los mas exitosos, incluso ■ veces es imposible distinguirlos del original. En cambio, hay otros autores que teniendo un estilo completamente propio y personal, son capaces de parodiar cualquier serie pero a su manera, y estos son mayoría. Por último, los hay que no valen demasiado, están a medio camino de todo, y son los que más abundan. Así descubrimos que, por desgracia, la mayoría de fanzines/parodia tienen la siguiente estructura: una o dos historietas buenas y de calidad, y la mayoría de relleno que, aunque no desmerecen, no son nada del otro mundo e incluso hay algunas que ofrecen un nulo interés.

LAS PARODIAS "OFICIALES"

Digamos que las parodias más vendidas son las que se realizan sobre las series de éxito en su momento. Aquí, en nuestro país, la que mas expectación despierta es la de **Dragon Ball**, que aparecerá en nuestro país próximamente por gentileza de **Samurai** en su título **V.I.C.E.**, y que ya ha batido records de ventas en Francia y allá por donde se deja ver. También ha caído en el mercado una curiosa parodia traída de Japón pero editada sin nombres ni responsables. La serie "homenajeada" ha sido de nuevo la obra cumbre de **Toriyama**, ¡cómo no! y atiende al simple nombre de **Dragon Ball**, aunque todo hace suponer que se trata de una edición italiana o francesa.
También se ha dado el reciente caso de las parodias españolas (¿por qué adaptar lo que podemos crear aquí?) y algunas editoriales han pretendido sacar sus mangas de parodias eróticas, puesto que están a la orden del día y el público las consume que da gusto.



En Japón, la variedad es infinita. Existen parodias de todas las series japonesas... ¡¡e incluso americanas con sus superhéroes!! Parodias de **Yu Yu Hakusho, Slam Dunk, Ah! Megamisama, Nadia, Street Fighter** y todas las series imaginables que se puedan encontrar editadas, pasan por los agudos lápices de los talentudos y maliciosos otakus.
Mención aparte merece **Sailor Moon**, una serie que, curiosamente, ha tocado la fibra más morbosa de los fans. Es una de las series con más parodias eróticas que existen. Para muestra, un botón: un vistazo a publicaciones como **Moon Paradise, Moon Fight** o **Lunatic Party** (ampliamente importadas ■ nuestro país) nos introduce en el mundo increíble y divertido de las "inocentes" **Guerreras de la Luna** en sus facetas más privadas e íntimas.

Además de eso, existe un curiosísimo aspecto de las publicaciones eróticas como es el de los fanzines de corte homosexual parodiando series de personajes masculinos, especialmente guerreros y caballeros. Son gloriosos los intentos de "aparejamiento" entre **Vegeta** y **Gokuh** o entre **Gohan** y **Trunks**... incluso los hay que lo han intentado con **Piccolo** y toda clase de combinaciones... ¡Todo un logro!. Aunque el que más revuelo causó en el **Salón del Manga** de este año fue una publicación titulada **Saint Focus**, parodiando los amores y desamores entre los sufridos **Caballeros del Zodiaco**... ¡Algo digno de verse!..

David "D"





Dragon Quest

La saga de **Dragon Quest** ha sido en Japón un fenómeno sociológico que pocos videojuegos han llegado a alcanzar, pocos han tenido su misma popularidad y aceptación por parte del público, amén de tener una campaña publicitaria muy completa: anuncios en televisión, en todas las revistas de animé y videojuegos, promoción por medio de concursos, merchandising sobre el juego... Con todo este montaje era muy difícil que **Dragon Quest** no tuviera éxito, y así, hace diez años, aparecía para **Famicom** un juego que revolucionó el mundo del pixel.

LA CREACIÓN DE UN ÉXITO ANUNCIADO

Enix sería la compañía que emprendería la aventura de lanzar al mercado "un juego más" de RPG, y para asegurarse el éxito tendría que reunir a un grupo de profesionales que le dieran renombre. Para ello se buscaron personalidades de diferentes compañías, y fue la fusión entre **Armor Project, Bird Studio** y **Chun Soft** la solución definitiva. El equipo se compondría de: **Akira Toriyama** -diseñador de personajes y de los monstruos del juego-, **Koichi Nakamura** -que llevaría los diseños del maestro **Toriyama** a la pantalla del juego-, **Yuji Horii** -realizador de los escenarios-, y por último **Koichi Sugiyama** -que se encargaría de la música del juego-.

El primer juego de la saga, como ya hemos comentado, vio la luz en mayo del año 1986. El siguiente fue **Dragon Quest II**, con el subtítulo **Akuryu no Kami Gami** que se lanzó al mercado en enero del año 1987. **Dragon Quest III** llegaría un año más tarde, concretamente en febrero de 1988 y llevaría el título **Soshite densetsu**. Dos años más tarde, febrero de 1990, se comercializaría el último **DQ** para **Famicom**, el **Dragon Quest IV** titulado **Michihi Kareshi Monotachi**, y de esta manera acabaría la andadura de este RPG por la consola de 8 bits, que sin ser una maravilla técnica llegó a acaparar a un público muy fiel.

Debido al avance de las consolas por aquellos tiempos y la recién nacida **Super Famicom**, se imponía un cambio y una actualización del videojuego -gracias a la insistencia de los usuarios, que son los que mandan-. En septiembre de 1992 sale a la venta la quinta entrega de la saga, **Dragon Quest V: Tenku no Hanayome**, que tendría 8 megas y un diseño mucho más cuidado que sus anteriores entregas. Y más tarde, en diciembre de 1993, salía al mercado un título muy esperado: **Dragon Quest I.II**, que consistiría en una reedición de los dos primeros de **Famicom** para que los otakus disfrutaran del original **DQ** en **Super Famicom**, esta vez con 12 megas... ¡¡Toda una pasada!! Además se promocionarían las ventas entre aquellos que se incorporaron tarde a las aventuras de **Dragon Quest** y querían seguirlas en un soporte mejor, aunque salvando los aspectos gráficos, el juego era exactamente igual que antes.

Parecía que el universo de **Dragon Quest** había llegado a su fin, pero solamente era un pequeño letargo del equipo técnico debido al cúmulo de trabajo que tenían y ahora, en 1996, podemos volver a disfrutar con nuevas aventuras de esta espléndida saga en su sexta entrega. **Dragon Quest VI**, una nueva aventura de 32 megas titulada **Maboroshi no Taichi** que data su salida al mercado en Japón el 9 de diciembre de 1995. Ésta es toda la historia de **Dragon Quest**... por el momento.

EL JUEGO

La saga de los **Dragon Quest** tiene un argumento en común que se asemeja a los mangas alternativos de **Dragon Quest** que conocemos, tales como **Dragon Quest Dai no Daiboken -Fly** en nuestro país-, **Dragon Quest Legend of Roto** o **Dragon Quest**.

La historia comienza en un mundo tranquilo y pacífico, en el que los diferentes reinos que existen gobiernan sus territorios con sabiduría y paz. Esta paz se ve amenazada cada centenar de años por los demonios de la oscuridad, mandados por el **Rey Dragon** -de ahí el nombre de la saga-, llamado de esta manera durante los primeros videojuegos, que más tarde pasó a llamarse **Rey Demonio**. Los demonios son despertados por el Rey y son controlados y enviados a destruir todo lo que se encuentra en su camino. El objetivo del **Rey Dragon** es apoderarse de todos los reinos y mandar sobre la tierra, y para ello no dudará en raptar a princesas para someter a los reyes. En todo este caos siempre habrá un grupo de héroes elegidos por el destino para combatir contra las fuerzas del mal y devolverlas al abismo oscuro de donde surgieron. Una aventura en la cual tus decisiones y la habilidad para dirigir al grupo de héroes decidirá en buena parte el destino de este mundo mágico, el mundo de **Dragon Quest**.

• • • • • • • • • • • **Manuel Guerrero**



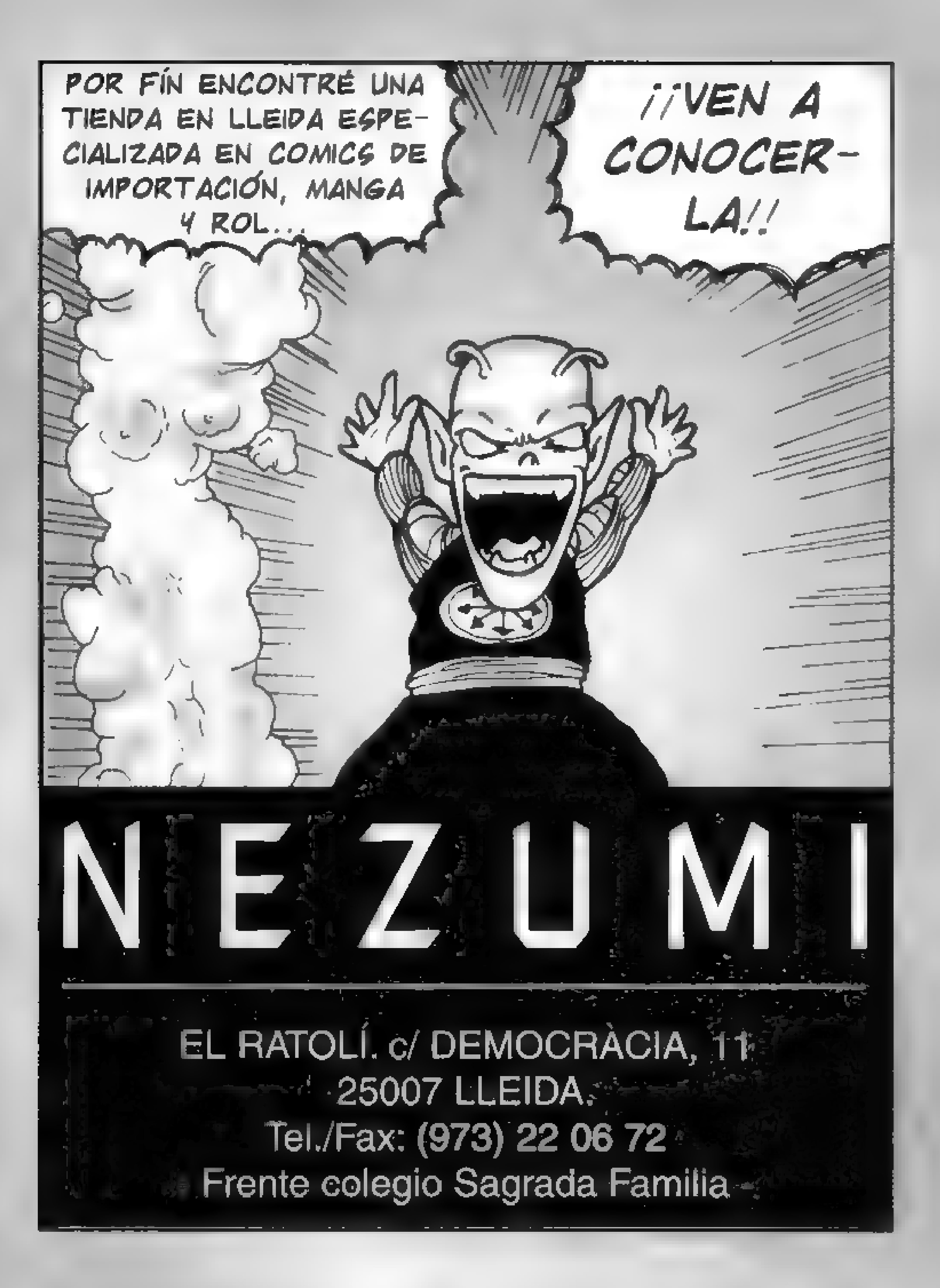
NOVEDADES

✔ Este mes empezaremos las novedades comentando lo que será un hecho esperado por todos los aficionados: dentro de unos meses en nuestro país aparecerá la **Nintendo 64**, y que en Japón será una realidad a partir del 21 de abril. Este es el nombre que se la otorgado tras barajar otros como **Project Reality, Ultra Famicom** o **Ultra 64**. Esta maravilla tecnológica de 64 bits nos depara todo un nuevo mundo de juegos que los programadores japoneses ya han empezado a diseñar.

✔ Han llegado noticias muy preocupantes sobre **Square**: la siguiente entrega de **Final Fantasy** no será llevada a la **Nintendo 64** hasta que no comprueben que la nueva consola de **Nintendo** se venda bien. Mientras tanto, el **FF 7** será realizado para la **PSX**. Pues empezamos bien con la nueva generación de **Nintendo**.

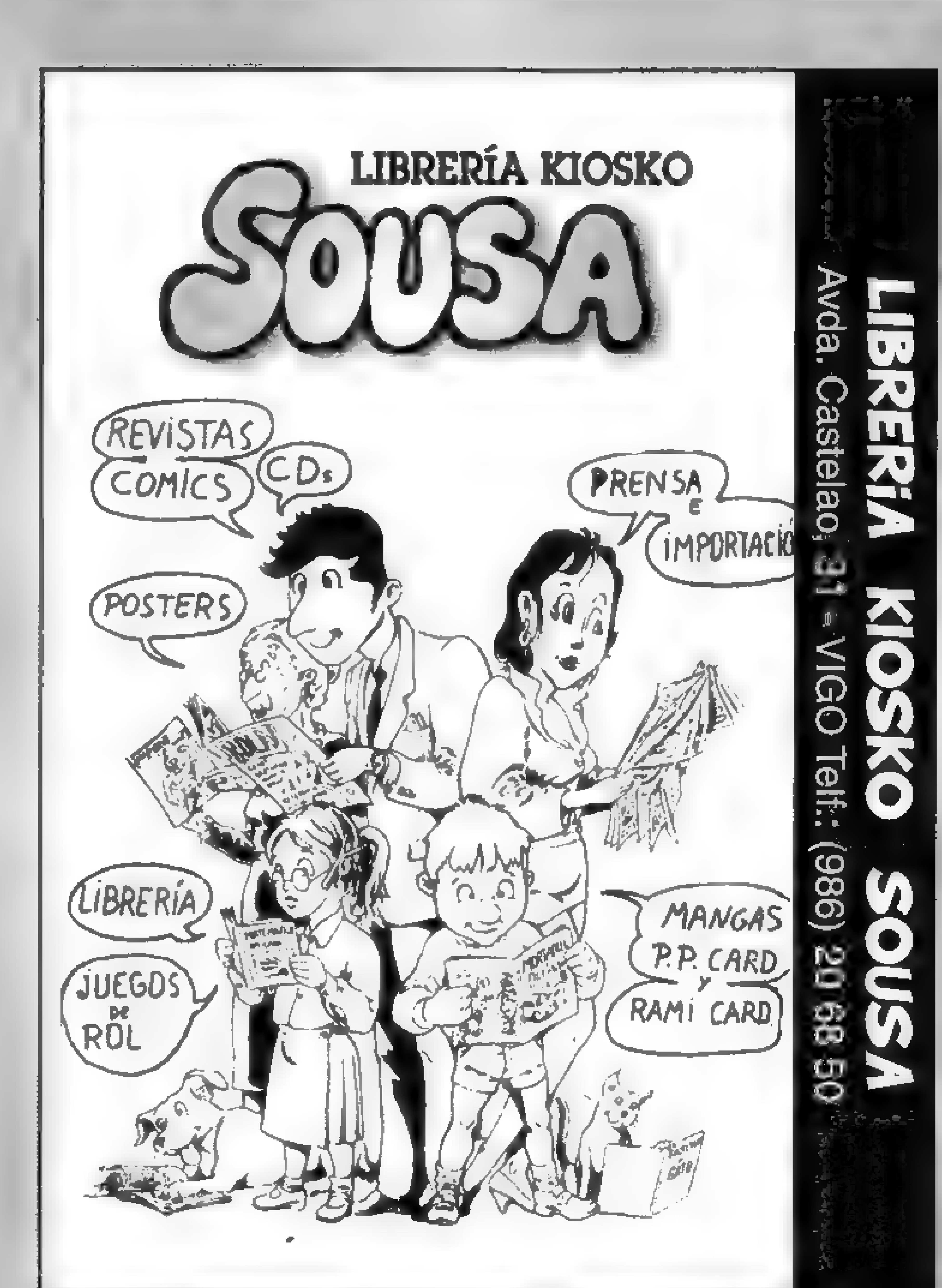
✔ Siguiendo con **Square**, tenemos que felicitarles porque cada dos por tres nos sorprenden con novedades para la SF. Primero fue el Bahamut Lagoon, un RPG basado en la famosa saga de **FF**, y ahora nos sorprenden con **Treasure Hunter G** (habrá que comprobar si tiene algo que ver con **Locke Cole**) otro RPG de 24 megas con imágenes renderizadas tipo **Donkey Kong Country** y una visión de juego al estilo **Zelda**. Los protagonistas son **G-Red** (el protagonista), **G-Blue, Rain** (la chica del grupo) y **Ponga**, un simpático mono.

✔ Y por último una noticia que parece increíble, se trata de la versión para **Game Gear** de **Virtual Fighter**. Me explico, para que los usuarios de **GG** no dejasen olvidada la portátil en el fondo de un cajón, la casa madre -**Sega**- ha decidido realizar un juego basado en la serie de televisión **Virtual Fighter** con modo historia incluido.


POR FÍN ENCONTRÉ UNA TIENDA EN LLEIDA ESPECIALIZADA EN COMICS DE IMPORTACIÓN, MANGA Y ROL...
¡¡VEN A CONOCERLA!!
NEZUMI
EL RATOLÍ. c/ DEMOCRÀCIA, 11
25007 LLEIDA.
Tel./Fax: (973) 22 06 72
Frente colegio Sagrada Familia


AKIRA COMICS
C/ GINZO DE LIMIA, 32
MADRID - 28029
TEL./FAX: (91) 739 62 71
¡¡FRENTE A LA VAGUADA!!
¡¡COMIC-USA (SERVICIO ADVANCE COMIC) CON EL DOLAR MÁS BAJO DE MADRID!!
¡TE ESPERAMOS!
✔ ÚLTIMAS NOVEDADES EN CÓMIC NACIONAL Y USA.
✔ EL MAYOR STOCK DE CÓMICS ATRASADOS DE MADRID.
✔ CÓMIC EUROPEO Y ERÓTICO.
✔ EL PARAÍSO DEL OTAKU: MANGA JAPONÉS Y ANIMÉ, CD'S, MAQUETAS, PELÍCULAS, RAMI CARDS Y UN LARGO ETC...
✔ ROL NACIONAL Y USA.
✔ FIGURAS DE PLOMO.
✔ ¡¡LO TENEMOS TODO DE GAMES WORKSHOP!!
✔ MAGIC 4ª EDICIÓN Y REVISED.
✔ DARK, FALLEN EMPIRES, ICE AGE, CRÓNICAS, ETC...
✔ DOOMTROOPER 1ª EDICIÓN.
✔ ACCESORIOS PARA CARTAS.
Y MUCHO MÁS...
AKIRACOMICS
TODO UN MUNDO DE FANTASÍA A UN PASO DE TI...


¡VEN A VERNOS!
RONDA SAN ANTONIO, 9
08011 BARCELONA
LIBRERÍA UNIVERSAL

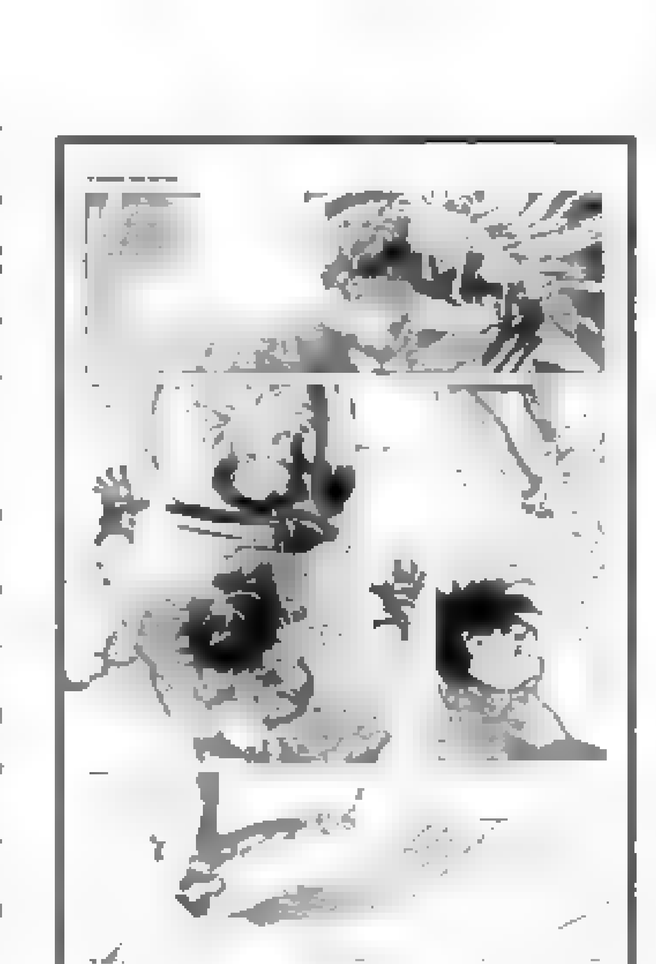

LIBRERÍA KIOSKO
SOUSA
REVISTAS
COMICS
CDs
PRENSA E IMPORTACIÓ
POSTERS
LIBRERÍA
JUEGOS DE ROL
MANGAS
P.P. CARD Y RAMI CARD
LIBRERÍA KIOSKO SOUSA
Avda. Castelao, 31 - VIGO Telf.: (986) 20 68 50



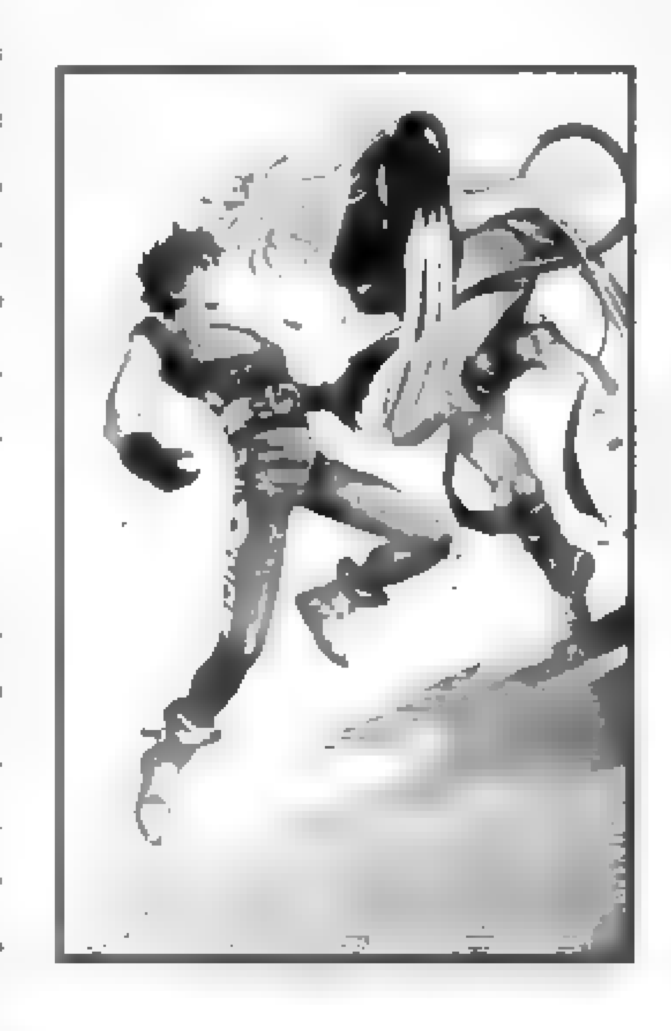
CYBER WEAPON Z

Al igual que el cine de Hong-Kong, el manga chino (o manwa) ha sufrido en los últimos años una profunda renovación, tanto en los conceptos como en la propia estética. Atrás quedaron las arcaicas publicaciones de **Jademan Comics** (habiéndose publicado en nuestro país dos de ellas, **Tigre Wong** y **Drunken Fist**), kilométricas sagas de artes marciales -en la mayoría de los casos- que eran realizadas por macro estudios de dibujantes. Desde hace pocos años han venido apareciendo un ramillete de títulos muy suculentos que no tienen nada que envidiar al manga japonés. Entre ellos se encuentran **Cellia, Club Mad of Killer, R-X, Demon Forces of Crisis** y, por supuesto, **Cyber Weapon Z**, la publicación que nos concierne ahora mismo.

LA FUERZA DEFINITIVA



Originalmente publicado por la compañía **Freeman** -una de las editoriales más importantes de Hong-Kong-, **Cyber Weapon Z,** o **Thio Sane Z** en el idioma original (que viene a significar "el súper dios" o "la fuerza definitiva"), es el acontecimiento artístico más importante dentro del manwa en la década de los noventa. Con cuatro volúmenes recopilatorios publicados y un éxito increíble a sus espaldas, los autores **Chris Lau** y **Andy Seto** -al guión y lápices respectivamente- han conseguido crear la obra más emblemática de la nueva generación de autores de manwas. Su grafismo arrollador y una hábil e inteligente línea argumental -que adapta y moderniza descaradamente el planteamiento de los films de Kung Fu de los años setenta- logra realizar un producto muy digno y absolutamente recomendable para cualquier tipo de público, ya sea otaku o lector de cómics americanos.



La acción de **Cyber Weapon Z** nos traslada hasta un futuro hipertecnificado y donde los más modernos avances tecnológicos están a la orden del día. El mítico templo de Shaolin es ahora un lugar destinado a realizar el proyecto **Cyber Weapon Z**, que consiste en someter a duros entrenamientos a los jóvenes candidatos para convertirles en armas humanas con habilidades extraordinarias. La trama argumental se centra en **Park Iro**, un recién llegado que demuestra poseer unas innatas capacidades para lograr el objetivo. Estas mismas habilidades le llevarán a enfrentarse contra dos de sus instructores: **Loneken Carlsberg** y **Anling**, una hermosa guerrera de la que **Park** acabará enamorándose. Pero toda la acción no se limita a un mero entrenamiento, a medida que transcurre la serie -a un ritmo bastante lento- ciertos intereses creados intentarán boicotear el proyecto e irán apareciendo amenazas sobrenaturales y un grupo de superluchadores que se enfrentarán a los alumnos de Shaolin. Todo esto ocurre con el único objetivo de que ningún luchador de Shaolin desarrolle la fuerza definitiva...

Éste es el argumento inicial de **Cyber Weapon Z**, una serie que se viene publicando desde 1993 y del que ya ha aparecido un derivado: **SD Cyber Weapon Z**, la versión "super deformed" de la serie original. Un último apunte lo dedicaremos a comentar las influencias que el dibujante, **Andy Seto**, confiesa haber tenido a la hora de crear los personajes, estando a los dos protagonistas (**Park Iro** y **Anling**) inspirados directamente de los personajes **Ryu** y **Chun-Li** -respectivamente- del videojuego **Street Fighter**.

DEL CENTRO DEL MUNDO AL ÚLTIMO RINCÓN DE OCCIDENTE



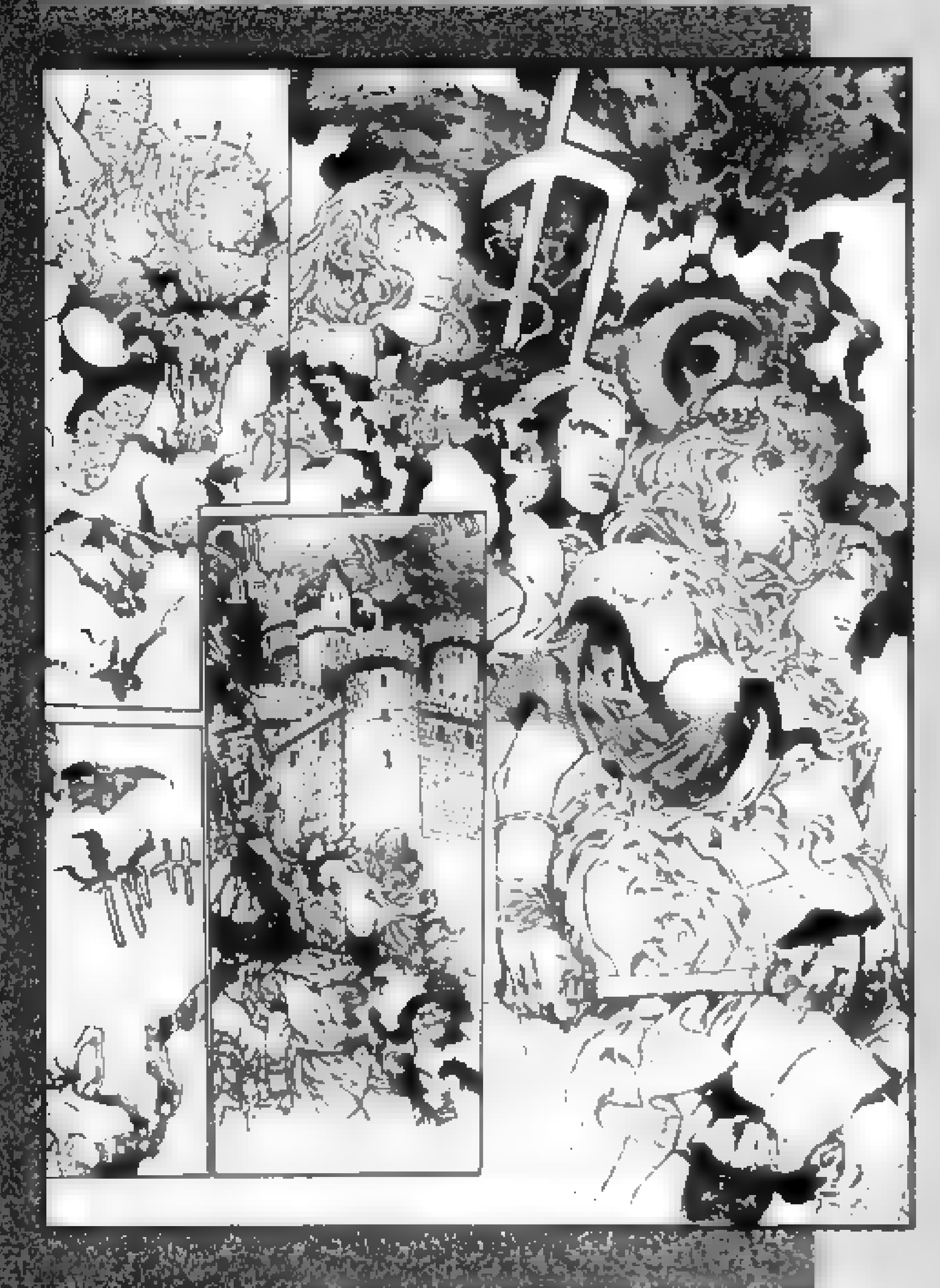
En su idioma original, los dos kanji que son utilizados a la hora de escribir "china" vienen a significar literalmente "el país central", antiquísima y prepotente creencia que ha llevado a la población china a cerrar filas y ponerse de espaldas al resto del mundo. Al menos esto era así hasta hace unas décadas, ya que, afortunadamente, los chinos -especialmente desde Hong-Kong- han aprendido a mirar hacia el exterior y a devolver con ciertas modificaciones lo que de él han aprendido. De esta manera, tenemos manwas como este **Cyber Weapon Z** que tienen una estética que va a caballo entre el manga y el moderno cómic de superhéroes americano. Su salto hacia otros mercados no se ha hecho esperar y las fronteras asiáticas -incluidas las japonesas- se han quedado pequeñas para el éxito obtenido; hace algunos meses **Tonkam** lanzó en Francia el primer volumen de esta serie y ahora se está comenzando a hablar en otros países europeos como el Reino Unido y España, convirtiéndose, quizás, en un trampolín para su introducción en el mercado norteamericano. Su edición en color la hace más atractiva para el público en general -a pesar de que encarezca el precio- y no sería de extrañar ver a **Cyber Weapon Z** traducido a muchos idiomas.

Ryu Ramos



Record of Lodoss War



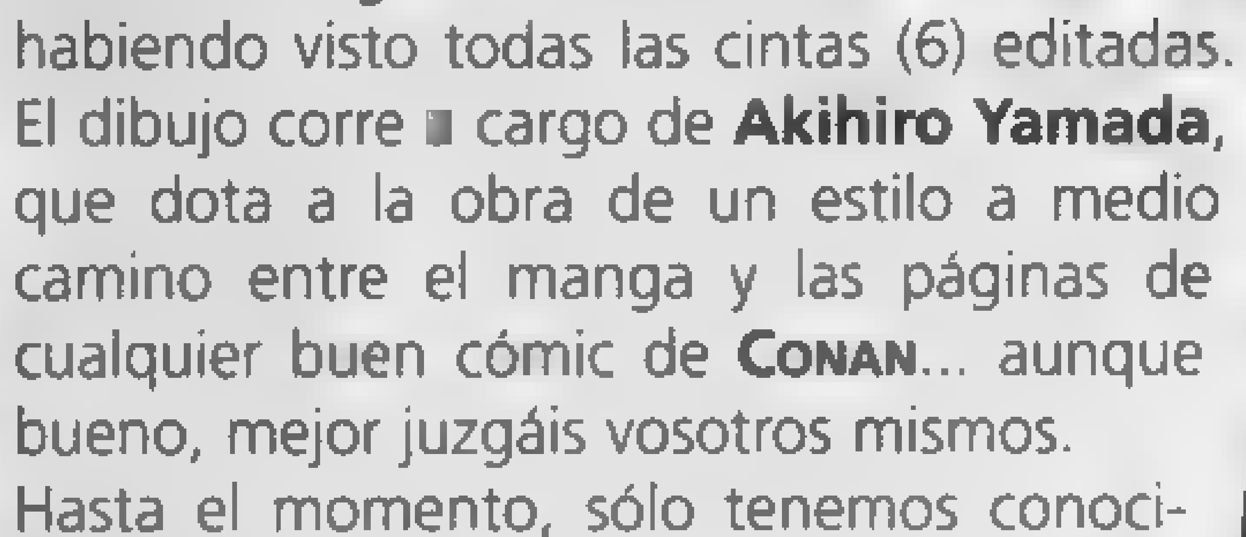




No, no nos hemos equivocado, ya sabemos que **La Guerra de Lodoss** es un título de sobra conocido por todos vosotros debido al gran éxito de ventas de sus películas, pero vamos a ofreceros una muestra de uno de sus mangas. Sí, decimos uno porque ha gozado de diversas adaptaciones, aunque quizá sea ésta, **The Lady of Pharis**, la que se nos presenta como más curiosa.

El guión corre a cargo del autor de la historia original, **Ryo Mizuno**, por lo que el argumento (todavía no hemos podido leer este tomo) debe ser de gran interés, aún habiendo visto todas las cintas (6) editadas. El dibujo corre a cargo de **Akihiro Yamada**, que dota a la obra de un estilo a medio camino entre el manga y las páginas de cualquier buen cómic de **Conan**... aunque bueno, mejor juzgáis vosotros mismos.

Hasta el momento, sólo tenemos conocimiento de un tomo, publicado en el 94 por **Kadokawa Shoten**, aunque la historia queda colgada y finaliza con un "continuará", por lo que debería haber aparecido ya el tomo nº2.







SIMPLEMENTE JOHN WOO

Durante los años 80, las comedias y películas de kung-fu, entre las cuales destacan algunos filmes de **Jackie Chan** realmente soberbios, dominaron el panorama cinematográfico de Hong-Kong. Otros géneros más serios y realistas raramente podían llegar a convencer a los estudios y a sus productores, debido a su supuesta inviabilidad comercial; pero fue en el año 1986 cuando una de estas "inviables" películas, **A Better Tomorrow**, consiguió el suficiente apoyo para ser rodada. A partir de entonces, se abrió un punto y aparte en la historia del cine asiático y, en mi opinión, del cine mundial. El responsable de abrir las puertas a este nuevo cine oriental respondía al nombre de **John Woo**.

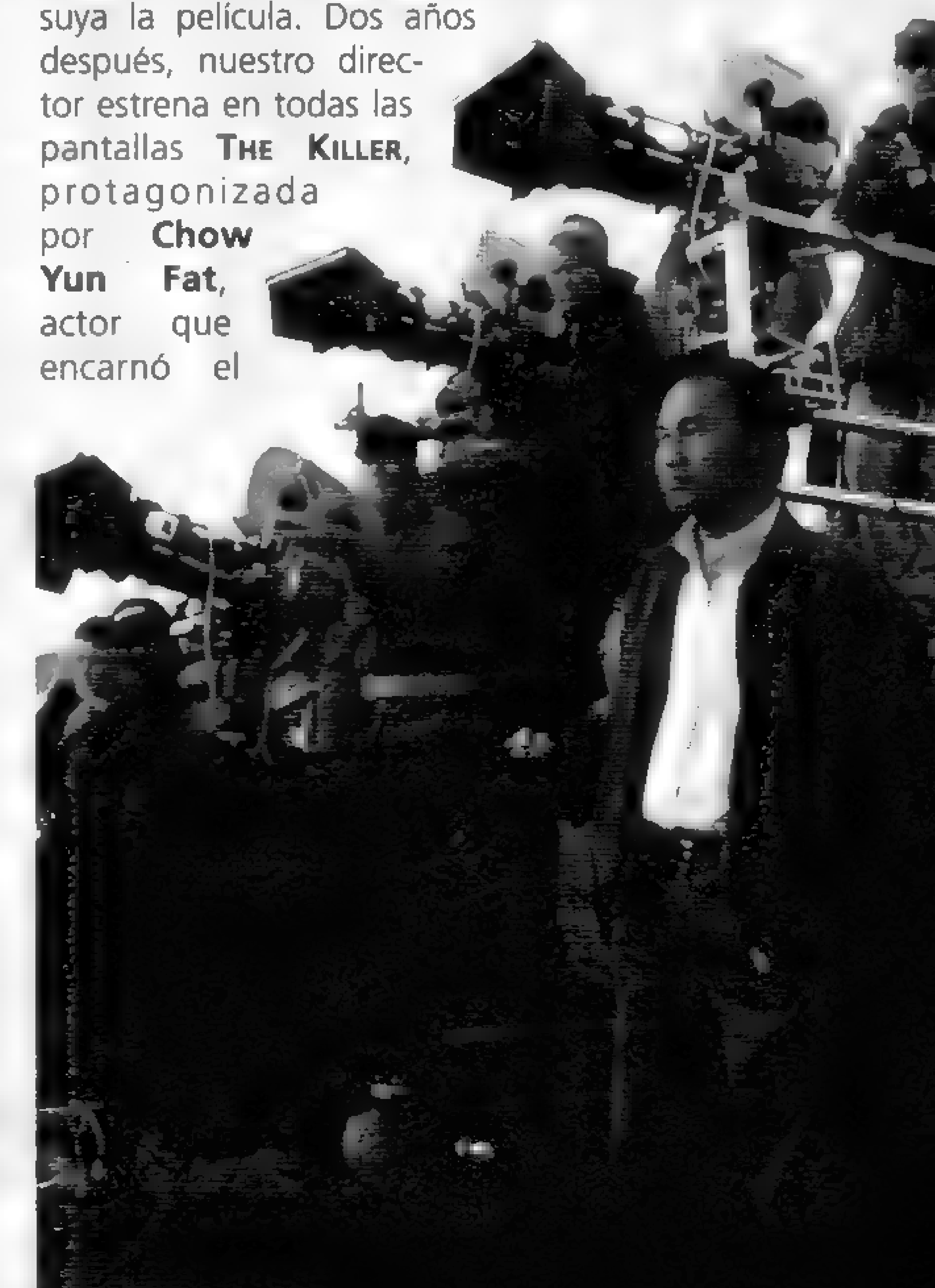
Woo comenzó trabajando en Hong-Kong para los estudios **Cathai Films** siendo todavía un muchacho. Más tarde, en la década de los 70, pasaría a desempeñar una labor más importante y de mayor responsabilidad para la compañía **Shaw Brothers**, una de las más prestigiosas del país, y cuya producción giraba, fundamentalmente, en torno a las películas de artes marciales. Fue exactamente en 1973 cuando **John Woo** tuvo, por fin, la oportunidad de dirigir su primer film, de nombre **Young Dragons**, realizado con el apoyo de una de las compañías más poderosas de Hong-Kong, la **Golden Harvest** de **Raymond Chow**. El film no sorprendió a nadie por su argumento, pues era una de esas monótonas películas de kung fu del montón, pero eso sí, dio pie para que **John Woo** dirigiera más películas con regularidad. Aún así, nuestro hombre no se sentía realizado, pues no estaba dirigiendo lo que él quería realmente, y no fue, como he comentado anteriormente, hasta el año 1986 y habiendo dirigido ya 13 películas, cuando pudo dar rienda suelta a sus inquietudes y a sus sueños y llevar al celuloide su primera obra maestra, **A Better Tomorrow**.



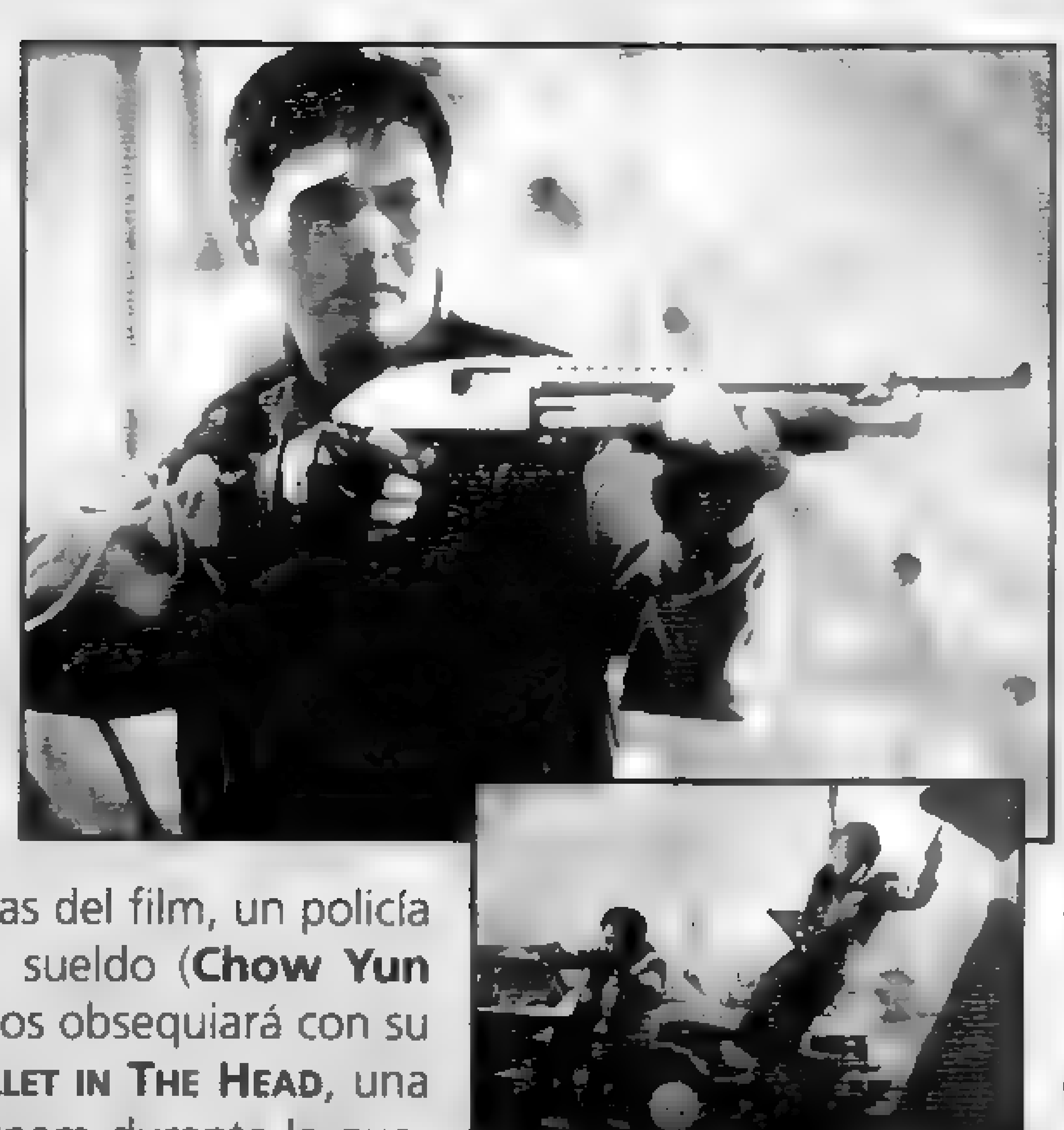
Antes de este film, **John Woo** había realizado dos largometrajes en Taiwan: **Tiger, Run**, en el transcurso del cual conoció a su amigo **Tsui Hark** (**Historia China de Fantasmas**), y **Heroes Shed no Tears**, que fueron un completo fracaso de taquilla. Estas circunstancias hicieron que la realización de **Un Mañana Mejor** fuera prácticamente imposible, ya que el tema de la película se alejaba enormemente de lo que, se supone, era rentable en Hong-Kong. Pero, finalmente, la **Cinema City Company**, compañía para la que había fichado **John Woo** en el año 83 y en la que también trabajaba **Tsui Hark**, decidió darle luz verde al proyecto. La película se convirtió en uno de los grandes éxitos del cine asiático y esto hizo que **John Woo** tuviera mayor libertad creativa para la realización de posteriores largometrajes.

Tanto **A Better Tomorrow** como su secuela, dirigida al año siguiente, planteaban la historia de un gánster, **Mark Gor**, cuya existencia se ve amenazada por una gran tragedia, así que deberá enfrentarse, al igual que el resto de personajes, a todo aquello que le acecha. El argumento de las dos películas en sí importa menos que los valores que **John Woo** intentará imprimir, a partir de ahora, a la totalidad de su obra y que en la saga **Un Mañana Mejor** comenzará a poner en práctica. Valores tales como la importancia de la familia, la amistad, la tolerancia o el sacrificio estarán de forma omnipresente en la totalidad de su filmografía.

El año en que terminó el rodaje de **A Better Tomorrow II**,1987,se estrenaría también otra de sus películas, **Just Heroes**, un film en el que **Woo** se autoparodia y del que, aunque tiene momentos gloriosos, no se encuentra demasiado satisfecho, ya que su productor, **Chang Cheh**, controló demasiado el rodaje y acabó haciendo suya la película. Dos años después, nuestro director estrena en todas las pantallas **The Killer**, protagonizada por **Chow Yun Fat**, actor que encarnó el



rol de **Mark Gor** en **A Better Tomorrow** y con el que trabajará en sucesivas ocasiones. **The Killer** se convierte rápidamente en su trabajo más exitoso traspasando las barreras de Hong-Kong y llegándose a considerar en occidente como un auténtico "cult movie". En la película se desata la habitual violencia de **Woo**, violencia que no hace más que unir y hermanar a los dos protagonistas del film, un policía (**Dany Lee**) y un asesino a sueldo (**Chow Yun Fat**). En 1990, **John Woo** nos obsequiará con su producto más personal, **Bullet in The Head**, una película ambientada en Vietnam durante la guerra y en la que sus protagonistas, interpretados por **Tony Leung, Jackie Cheung, Waise Lee** y **Simon Yam**, comienzan a dudar, en un entorno tan terrible, de la enorme amistad que antaño les unía, todo ello unido a una violencia que sólo busca destacar el lado humano de la historia.



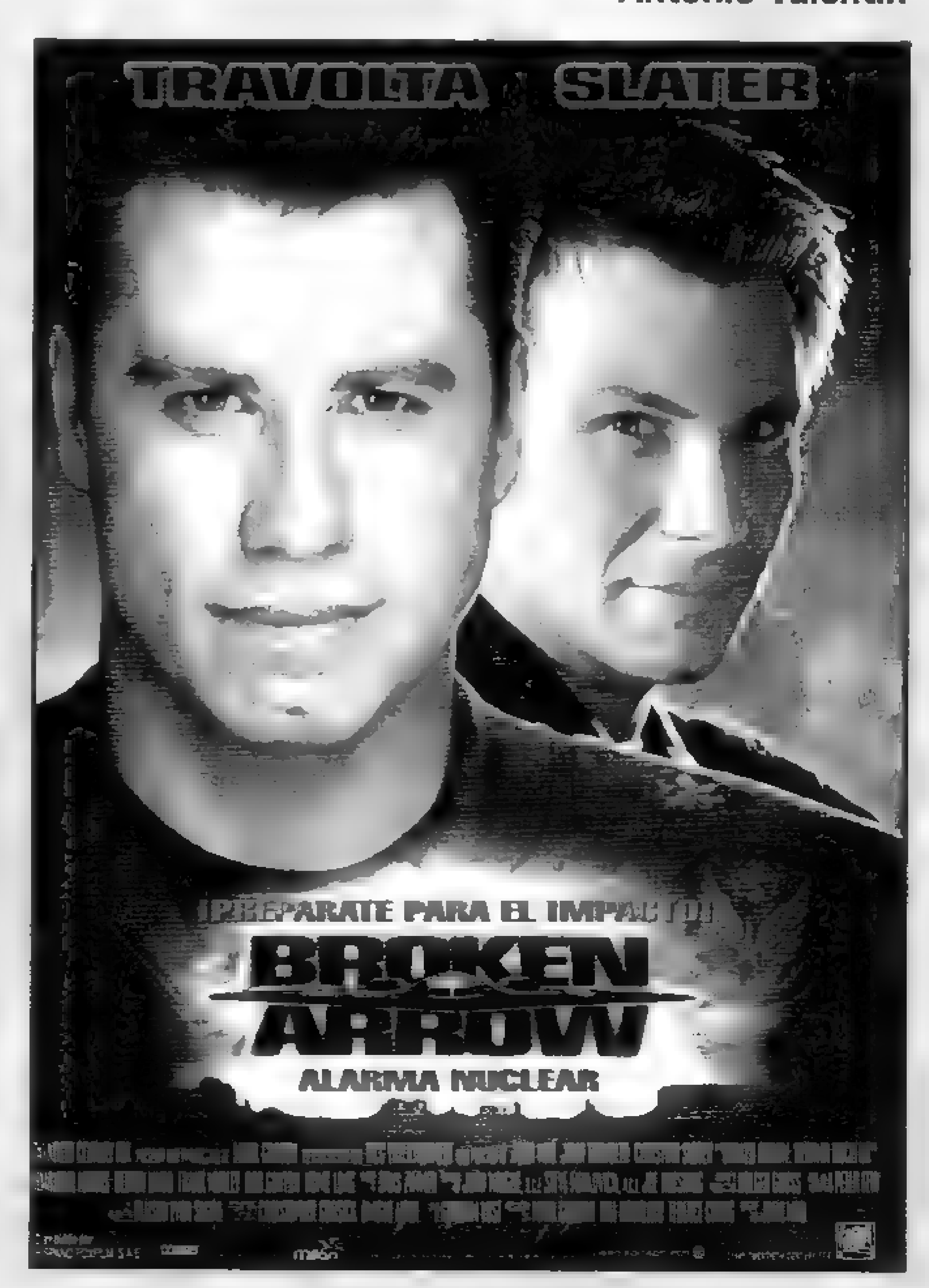
Los dos siguientes proyectos de **John Woo** serían **Once A Thief** y **Hard Boiled,** ambas editadas en nuestro país, al igual que **A Better..** y **The Bullet in the Head**, de la mano de **Strong Video**; de la primera decir que es un refrescante film protagonizado por **Chow Yun Fat** del que pronto empezará a rodarse una serie de televisión y de la segunda debo apuntar que es mi película favorita de este flamante director, ya que posee una atmósfera realmente asfixiante y unas escenas de acción coreografiadas, como en todas sus películas, por el mismo **Woo,** que ya las querrían para sí algunos directores de Hollywood; por cierto, que la actuación que aquí realiza **Chow Yun Fat** es la mejor hasta la fecha.

Y con esta película llegamos a un punto y seguido en la carrera del realizador porque, tras el rodaje de **Hard Boiled, John Woo** fue reclamado por el glamour de Hollywood. Puede que allí el sr. **Woo** gane más dinero, pero, sin duda alguna, su creatividad se verá limitada por las exigencias de productores y peces gordos. En **Blanco Humano** (**Hard Target**), su primera película en Estados Unidos, se nos ofrece una trama infinitamente interesante en la que **Jean Claude Van Damme,** el protagonista, se convierte en un elemento extraño en una película de **Woo**, no encaja, y eso que he de reconocer que **Van Damme** es uno de mis actores favoritos, pero en esta película simplemente no da la talla. Por lo demás, elementos indispensables en los filmes de **John Woo** que salvan al largometraje de la monotonía: ralentización de algunas escenas, tiroteos variados, motoristas por doquier, etc..

Su último film en los USA, **Broken Arrow**, que ya está a punto de estrenarse en nuestro país, será un vehículo para confirmar su título de maestro absoluto de los action-movies. Por el momento, la película presenta dos puntos de gran interés, y es que **John Travolta**, imparable desde **Pulp Fiction**, hará de malo histriónico, y **Christian Slater** será el bueno de la peli. Por cierto, que el **Slater** parece ser que le ha cogido gusto a los films de Hong-Kong y ha decidido, para acojonamiento y soponcio de los productores, resolver la mayoría de escenas peligrosas de la película, lo que le ha valido la simpatía y admiración de **John Woo**. Por su argumento, la película promete: una red de espionaje, un malo irónico y desalmado, cazas, persecuciones en trenes, tiroteos, etc, sólo queda por ver si el bueno y el malo se hacen al final tan buenos amigos como en **The Killer**. De momento, la sorpresa está servida, y se ha situado en lo más alto de las recaudaciones norteamericanas en las primeras semanas de su estreno.

En último lugar, y como curiosidad, comentar que **John Woo** es un gran admirador de **Martin Scorsese**, siendo una de sus películas favoritas **Uno de los nuestros**, lo cual no es de extrañar, y que le gustaría trabajar próximamente con uno de los actores habituales de éste, **Robert de Niro**. Mientras tanto, son muchos los guionistas o productores que quieren trabajar con **Woo**, entre ellos **Quentin Tarantino**, y se dice que le está escribiendo un guión. Y es que John Woo es un hombre con talento, y el talento no le pasa desapercibido a nadie.

Antonio Valentín





Nada, nada... que no me puedo quejar. Cada día llegan más cartas a la revista, pero, en cambio, van y este mes me dan menos páginas para el correo... ¡GRRR! En fin, ya se sabe, eso de los problemas de espacio, contenido... y tal, así que me lanzo con las cartas antes de que me quiten otra página (al menos me queda el consuelo de que al **Castaña** también le han quitado el espacio este mes... je, je...).

Roberto Raba, de Torrelavega (Cantabria), edita junto a un amigo el fanzine **Rising Sun**, del que anuncia que en breve aparecerá el séptimo número tras un largo descanso. Roberto nos da su opinión sobre los premios del **Concurso Manga**, y opina que no debería ser material, sino dinero. Sus argumentos se basan en: -¿y si el ganador ya tiene todo el material de **Norma**? -¿y si no lo ha comprado porque no lo quería? Hombre, visto así la cosa cambia, pero de todas formas no hemos recibido ninguna opinión negativa por parte de los ganadores, sino todo lo contrario. Además, piensa que más que el premio en sí, lo que cuenta es la "publicidad" del autor, y **Jose María Reyes** tendrá muy pronto su cómic en el mercado editado por **Camaleón**. En cuanto a lo de que **Katsura** se apuntó a un concurso simplemente para comprarse un equipo estéreo es verdad, pero no tiene que ver con lo que comenté en otro correo, ya que de lo que se trata es de que no participen profesionales emulando estilo manga, porque el hecho de que concurse un amateur con la única idea de ganar el premio no nos parece mal, lo que nos interesa es descubrir nuevos valores. Pasando a otra cosa, dejadnos editar **D.N.A.²** y luego hablaremos de más cosas de **Katsura**... y en cuanto a los OVAs de **Video Girl Ai,** sigue sin haber noticias sobre su edición en España, aunque sí sabemos que van a ser (o han sido ya) editados en Francia. Me alegro de que te guste la sección Import, que por cierto, este mes no tiene cabida por culpa del maldito espacio, a **Otaku Chronicles** le damos un descansito y lo alternaremos con el nuevo eSeDé, a ver qué os parece. **Cinevideo** cambia a **Zona HK** por petición popular (para que luego digáis que no os hacemos caso) y el **Riera**... bueno, de momento le dejaremos hacer alguna paginilla... ¡Ah! Tus dibujos están bastante potentes, espero más la próxima ocasión ¿OK?

José I. Guinea, de Arganda del Rey (Madrid), ¿Por qué todavía no hemos hablado de **Sailor Moon**? Buena pregunta, pero de momento no pensamos hablar de las **Guerreras de la Luna**, pues se le han dedicado extensos dossieres últimamente en el resto de publicaciones. Pues nada, menos mal que os ha gustado el cambio de formato de **Video Girl Ai**, ya ves que las nuevas colecciones también salen con un punto de partida de 64 páginas, aunque en el caso de **¡Estás Arrestado!** y para no cortar los capítulos (son historias cortas) habrá algunos números de 56 páginas. ¿**Shadow Lady**? Te remito a la carta anterior. Supongo que **Dragon Ball GT** dará alegrías a muchos mientras otros, como tú, preferirían que la serie hubiera finalizado, ■ pesar de que les guste. No te publico ninguna imagen del **V.I.C.E.** porque no tengo espacio, pero el mes que viene publicaremos la reseña. Ahí va tu dirección para que te escriban fans de **Sailor Moon, DB, VGAi** y **D.N.A.²**: *c/Virgen de los Reyes, nº6. 28500 Arganda del Rey (Madrid).*

Juan A. Moreno, de Tarragona, me escribe desde clase de mates, lo que considero una buena utilidad alternativa para esta asignatura. La razón por la que no publiquemos una serie extensa de un autor español no se debe a que éste sea español (¡ni mucho menos!), sino a que no nos hemos topado con ninguna obra a la altura del resto de colecciones. No obstante, hay cosas que empiezan ■ despuntar, como es el trabajo de **Roger Ibáñez** o **Carlos J. Olivares** (que publicará **Planeta**), así que la cosa puede cambiar este año. Este mes me ahorro el **Archivo Otaku** por lo del espacio, pero ahí va tu dirección de un chico al que le gustan las maquinitas, el dibujo y las bandas sonoras: *Urb, Riu-Clar Bi 16, Esc.1ª, 2ºB. 43006 Tarragona.* En cuanto a los dibujos, me mola el SD... Espero más en tu próxima carta.

Aurora García, de Alcorcón (Madrid), se divirtió con el Otaku Chronicles del mes pasado y asegura que son situaciones muy parecidas a las que viven los otakus de la vida real. ¡Que a tu madre le gustan Zetsuai y Bronze? ¡Pues felicidades! Bueno, es normal que algunos artículos se asemejen de una revista a otra, sobre todo tratando series de última hornada, porque todos utilizamos las mismas fuentes de información, basadas principalmente en revistas japonesas como **Newtype** o **Anime V**. La reseña de **Dragon Fall**, como apuntas, le habrá "dolido" a muchos seguidores de la serie, pero me gusta que reconcozcas que, en tu caso, el **Riera** tiene razón. Tampoco hay que sentirse dolido por un determinado comentario u opinión, ya que cada uno es libre de opinar lo que quiera siempre que esté un poco fundamentado, y si el **Riera** está en la revista es por esto y porque le da un toque picantillo que nos gusta mantener (en el fondo, como tú dices, es buena persona y además, no tiene novia... ¡ya sabes!. **Carlos J. Olivares** vive en Madrid, aunque podrías haberle conocido en el último **Salón del Manga**, ya que vino. Anuncio ■ los lectores que estás preparando el fanzine **Kohai**, así que ya pueden estar atentos.

Juan Pedro García, de Madrid, nos agradece que a través de los correos promocionemos las actividades de los lectores y animemos a la participación. La verdad es que no podemos publicar todas las cartas que recibimos, necesitaría el triple de espacio, así que hacemos lo que podemos... El jurado del **Concurso Manga** se basó, principalmente, en el aspecto gráfico, y los criterios que seguía apuntaban básicamente a las reglas generales de un buen cómic. Si no hemos realizado un libro recopilando las mejores obras del **Concurso** es porque no hemos visto suficiente material de calidad como para hacer que fuera viable. El año que viene, si hay buenas obras y sentimos el deseo de mostrarlas, no dudaremos en hacer este recopilatorio. En cuanto ■ tus dibujos, me gustaría ver más para forjarme una idea y darte mi opinión,



aunque sí te daré un consejo: aprieta más los dedos al rotring o la plumilla cuando entintes y verás cómo cambia la cosa...

Gustavo Jiménez, de Colmenar Viejo (Madrid), pues nada, que hoy parece que sólo tenemos lectores madrileños... El amigo Gustavo pregunta si a la librería de CDs que anunciamos en el número 5 se le paga en liras o ptas. y la respuesta es liras. De momento, no ampliamos información de **MACROSS 7**, pero sí estamos preparando algo de **GUNDAM**. **RIOT** no tiene más material por ahora, pero sí **ELEMENTALORS**, del que publicamos el tomo 2 este mismo mes (el tercero saldrá en el mes de mayo). **DARK ANGEL** no tiene suficiente material como para reanudar la colección (¡más paciencia!) y en cuanto a las tramas mecánicas, seguro que hay bastantes librerías técnicas en Madrid donde puedes encontrarlas, mi consejo es que te mires las páginas amarillas y preguntes por teléfono para ahorrarte viajes.

Santiago González, de Santurce (Vizcaya), sugiere publicar series extensas como **CITY HUNTER** en números de muchas páginas, pero de forma bimestral o trimestral. Ésta es una solución que valoramos en su momento para no masacrar vuestros bolsillos, pero es un riesgo no atenerse a la periodicidad mensual, ya que propicia que el lector se canse más fácilmente si se le hace esperar tanto tiempo. En cuanto a recomendarte un art-book de corte romántico... ¿Qué tal **RG VEDA, ZETSUAI** o alguna otra cosa de **CLAMP** o **Akemi Takada**? Apuntadas quedan tus sugerencias para publicar dossiers sobre **Akemi Takada** e **Izumi Matsumoto**.

Yolanda Talens, de Valencia, tan sólo me manda un dibujo de una bailarina... ¿Te has olvidado meter la carta, shiquisha? Es que...

Pedro Castizo, de Barcelona, pregunta si hay un catálogo japonés para pedir el material de importación que hay en los **Norma Comics**, algo así como el **ADVANCE** o **PREVIEWS** americanos. La verdad es que no, los pedidos se hacen directamente a distintos distribuidores japoneses, mientras el material manga editado en Estados Unidos sí se pide a los dos catálogos que mencionas. Pues sí, ha sido una gran noticia que **Pioneer** y **Cartoonia** vuelvan al panorama editorial. Muchos preguntábais por la continuación del catálogo **Pioneer**, y ahí está la respuesta. Aún así, bajo el sello **Cartoonia** se seguirán editando cosas, y el mes pasado apareció la tercera entrega de **CITY HUNTER** y el vídeo **KAMASUTRA**, basado en un manga del célebre **Gô Nagai**. Ahora sólo cabe esperar que bajo este último sello aparezcan obras de mayor calidad que las que vimos el año pasado. **THE GHOST IN THE SHELL** sí será editada en nuestro país, y lo poco que hemos podido ver nos ha parecido sensacional, así que ya podéis ahorrar para pillarla el primer día. Si **Planeta** continuará con la publicación de este manga... hombre, me imagino que sí, pero mejor se lo preguntas a ellos.

Dibujo de Roberto Raba, de Torrelavega

Javier Vallaure, de Madrid, está encantado con los dossiers de la revista (no me esperaba que os gustaran tanto, pues todos nos felicitáis por ellos -transmitimos las felicitaciones a los redactores, verdaderos artífices de los mismos-), con la sección **Modelismo** y **Rincon X**, que considera en su justa medida, sin pasarse. En cambio, y como muchos otros, da un suspenso a **Cinevideo**, razón por la que este mes muere para dejar paso a **Zona HK**. De **Internet** iremos publicando más cosillas en los sucesivos números, para ello creamos el mes pasado la sección **Manganet**. Lo de la continuación de **TOUCH**... para qué dar falsas esperanzas... no se publicará (también muy a pesar mío). Desde aquí tus preguntas a **Mikel**, a ver si te las contesta el mes que viene: ¿Qué maqueta puede comprar un principiante para iniciarse y cuál es el modelo que más te ha gustado montar? Respecto a **Lázaro**, conociendo lo marchoso, juerguista y mujeriego que es, supongo que le gusta más el CD de **BUBBLEGUM CRISIS** que el de **LODOSS WAR**.

Ignacio Eco, de Valencia, nos anima a cambiar el formato de la revista, ampliar el número de páginas a 64, poner un encarte a color y mejorar la calidad del papel. Hombre... ¡ya nos gustaría! Todo llegará (o eso esperamos), aunque lo de ampliar el número de páginas a 64... ¡no damos abasto con 48! Es cierto que nos faltan páginas para insertar todas las secciones y poner más ilustraciones que acompañen a los artículos, pero de momento vamos a mantener las 48. Lo de la mejora del papel ya está programado (eso me han dicho), así que en breve podréis leer un poco mejor nuestros artículos. En cuanto a lo de **RANMA 1/2**, sí, se está emitiendo en **Canal 33** todos los mediodías, justo a la hora de la comida, y es un gustazo poder comer riéndote con las peripecias de **Ryoga** y compañía. Lo de editar CDs de animé, lo siento, pero no es precisamente nuestro campo... ¡Zapatero a tus zapatos!

José Mari, de Barcelona, pues sí, sí... ¡Estirón de orejas! Mira que pensar que **KOR** era cursi y no mirarse los episodios... ¿Ves? Ahora te arrepientes... pues nada, a esperar que la repongan. **NAUSICAÄ** iba a ser editado por **Planeta**, pero no hay noticias nuevas sobre ello. **ZETMAN** no está editado en nuestro país, y no creo que vaya a publicarse a corto plazo. **Ryoichi Ikegami**, aparte de **MAI**, tiene traducidas al español **CRYING FREEMAN** y **SANTUARIO**, las cuales te recomiendo abiertamente. Respecto a **AKUMA**, sólo te puedo decir que, si quieres iniciarte en el manga, empieza por otra cosa. En cuanto a los CDs que enumeras, yo estaría entre el de **BUBBLEGUM CRISIS** y **NAUSICAÄ**.

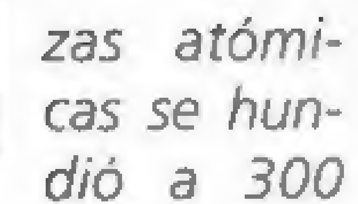
Pedro Justo, de Sevilla, comienza su carto suplicando por la apertura de un **Norma Comics** en Sevilla. Pues chico, yo no puedo hacer mucho, pero si recibimos muchas cartas más como la tuya, te aseguro que ya se encargarán del asunto. El tema **LAS EXTRAÑAS AVENTURAS DE JOJO** no está nada claro, ya que el editor japonés no se decide a cederla para España (por ahora). No te puedo asegurar que este año se vaya a realizar el **Tercer Concurso Manga**, aunque lo más lógico es que así fuera. De todas formas, no pierdes nada realizando tu historieta, ya que siempre puedes remitirla a nuestra revista y... ¡Quién sabe! Podrías figurar en nuestro equipo de dibujantes.

Isidro Sánchez

LA ÚLTIMA BOMBA DE JOHN WOO







El film da a **John Travolta** una oportunidad nueva: la posibilidad de encarnar un personaje realmente perverso: *"Creo que el público disfrutará mucho con la película y con **Deakins**"* -papel interpretado por **Travolta**-, dice el actor sobre su papel de piloto/extorsionista nuclear. *"Nunca me han visto en este tipo de papeles. En **Pulp Fiction** hice el papel del buen tipo que va por el mal camino, pero **Vic Deakins** está mucho más centrado en la tradición de la autentica maldad"*.

Ese mismo deseo de ir contra lo típico es lo que condujo a **Woo** hasta **Travolta**. *"Me divertía la contradicción"*, dice **Woo**, *"entre el **John Travolta** real, que tiene una personalidad afable y con ese encanto tan particular, y la amenaza sin límite representada por **Vic Deakins**"*. El productor **Mark Gordon** añade: *"Queríamos probar algo diferente, en lugar de contratar a alguien que hubiera interpretado papeles de malo anteriormente. Todos pensamos que sería más emocionante sorprender al público, tanto en el casting como en las escenas de acción, y hacerles decir, 'Eso no me lo esperaba'"*.

Fue la destreza de **Woo** para mezclar acción de alto voltaje con historias centradas en los personajes lo que atrajo a la pareja de actores a protagonizar la película. *"Soy un gran fan de **Woo**"*, explica **Slater**. *"Quise trabajar con él desde que vi **The Killer** hace varios años"*. **Travolta**, que ha rechazado varios proyectos de películas de acción y que declara que seguramente esta será su única película en ese género, quedó impresionado por el estilo visual propio de **Woo** al serle presentado su trabajo por otro prestigioso director. *"**Quentin Tarantino** me habló de las películas de **John Woo**"*, recuerda **Travolta**. Después de ver varias de sus obras, el actor pensó que *"el trabajo de **John** en el género de acción tiene cierto toque de arte, lo que es muy poco habitual. Él es un autentico artista haciendo este tipo de cine"*.

También aparece en el film la estrella de fútbol americano **Howie Long** en su debut en la pantalla grande. **Long** interpreta a un oficial del ejército enfrentado a **Deakins** y los suyos. *"Yo no podría haber escrito un guión mejor para comenzar mi carrera en el cine"*, dice **Long**. *"Fue una magnífica oportunidad para debutar en la pantalla. Siempre he tenido ese tipo de suerte"*.

Pero, de acuerdo con sus compañeros de rodaje, la suerte no tuvo nada que ver. *"Creo que **Howie** tiene un gran potencial como actor"*, dice **Woo**. *"Tiene un gran sentido del humor, mucho encanto natural, y un aspecto impresionante"*. **Travolta**, por su parte, añade: *"Pienso que **Howie** puede dedicarse en exclusiva al cine de acción, como **Schwarzenegger** o **Van Damme**. Apuesto por él"*.

Las palabras "broken arrow" son un término militar que identifica un dispositivo nuclear perdido. *"Ha habido varios "broken arrows"*, explica **Godsick** *-productor ejecutivo del film. "Por ejemplo, en 1989, un submarino nuclear con dos cabezas atómicas se hundió a 300 millas de las costas de Noruega, y nunca pudo ser recuperado por la marina. Igualmente sucedió con unos misiles nucleares cargados en un bombardero B-1 que se estrelló en el Mediterráneo, que tampoco se pudieron recuperar. Por tanto, nuestra historia no es tan inverosímil como pudiera pensarse"*.

"No sé qué es lo que me preocupa más", dice uno de los personajes de **Broken Arrow**, *"que haya armas nucleares perdidas por ahí, o que sea tan frecuente que hasta se le ha dado un nombre"*.

Tales incidentes reales han proporcionado la inspiración al guionista **Graham Yost** -guionista de **Speed**-, que se topó con tan poco habitual término gracias a alguien que le informó de otra situación similar, un bombardero y su carga nuclear perdidos en el Mar del Japón varios años antes de que pudieran ser recuperados.

Yost reconoce que los guiones de **Speed** y **Broken Arrow** reflejan sus propios gustos cinematográficos y *"prefiero divertirme con este género a ser pesado y brutal. Me gusta imaginar todo lo que pueda salirles mal a los protagonistas en un momento dado y encontrar formas inteligentes de solucionarlo"*.

Slater realizó por su cuenta gran parte del trabajo destinado a los especialistas. En una escena, el guión requería que **Slater** cayera de un tren en movimiento y se arrastrara por su propia fuerza por la parte inferior del tren en marcha, todo lo cual realizó a la perfección. *"Tomamos todas las precauciones"*, recuerda el coordinador de especialistas, *"pero estoy seguro de que estar por debajo del tren le puso los pelos de punta. El hecho de que lo realizara él mismo, sin dobles, aporta validez y credibilidad a la escena. Tuvimos mucha suerte en cuanto a que él y los otros actores tuvieran una forma física que les permitiera hacer gran parte de estas escenas de acción"*.

Sin lugar a dudas **Broken Arrow**, el cóctel explosivo creado por **John Woo** y **Graham Yost**, es el film más salvaje y con más acción que nuestras humildes pupilas hayan visto en mucho tiempo. 100 % dinamita.

En 1994, **Woo** formó **WCG Entertainment** con **Terence Chang** y **Christopher Godsck** como socios. Entre los próximos proyectos de **WCG**, se cuentan el capítulo piloto, dirigido por **Woo**, de una serie de televisión basada en **Once a Hero**, y para el cine **Replacement Killers** con **Chow Yun-Fat** y **Face Off** un thriller en donde un detective y un terrorista intercambiarán sus rostros por medio de la cirugía plástica, también dirigida por **Woo**.

Tomás Pardo

Y de una película explosiva pasamos a una notica bomba.
HISPANO FOX FILM en colaboración con **NORMA EDITORIAL** regala 10 brújulas y 10 camisetas de la película **Broken Arrow: Alarma Nuclear** ¿Cómo conseguir una? ¡Muy fácil!
Los 20 primeros lectores que envíen una postal indicando *"Concurso Broken Arrow-Otaku"* y apunten los nombres de tres películas de **John Woo** se harán con una de estas joyas. ¡Esperamos vuestras cartas!

VENTA POR CORREO DE MATERIAL JAPONÉS



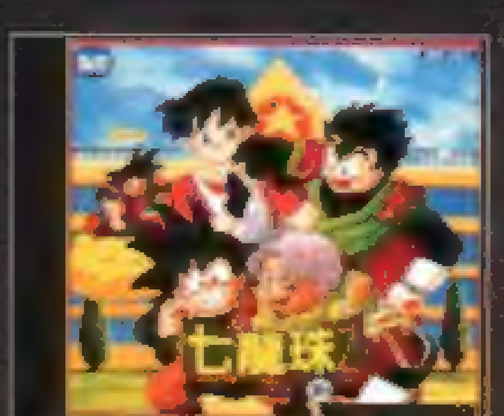
Compact Disc



DRAGON BALL
COMPLETE COLLEC.



DRAGON BALL Z



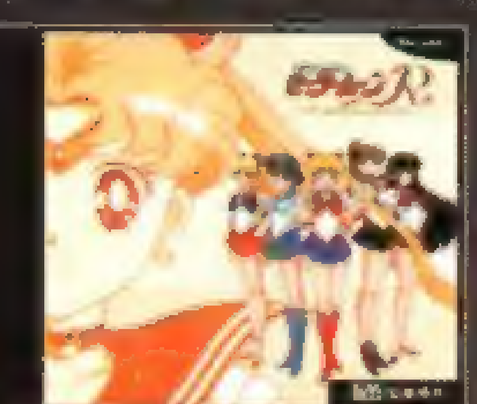
DRAGON BALL Z
VOL. 1-16



DRAGON BALL
MUSIC COLLECTION



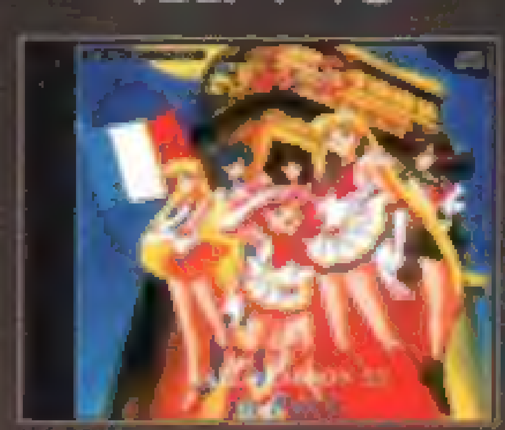
DRAGON BALL
DIGITAL THE WORLD



SAILOR MOON R
SIMPHONIC POEM



SAILOR MOON S



SAILOR MOON SS
IN PARIS



RANMA 1/2
DOCO FIRST



RANMA 1/2
OPENINGS



RANMA 1/2
VOCAL PROT.



CITY HUNTER
A MAGNUM OF ...



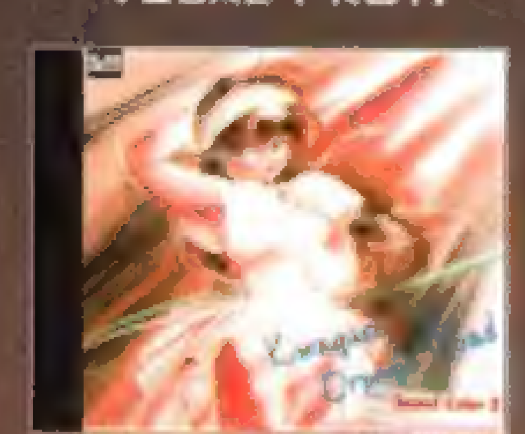
CITY HUNTER91



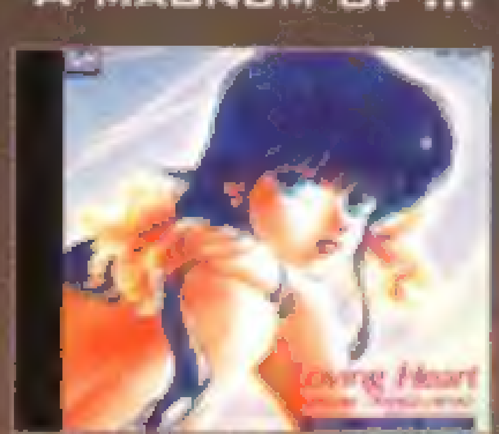
CITY HUNTER
VOL. 1, 2 Y 3



VIDEO GIRL AI
VOL. 1 Y 2



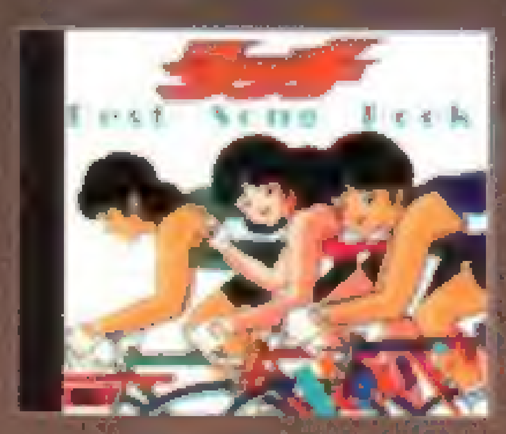
KIMAGURE O.R.
SOUND COLOR 1, 2, 3



KIMAGURE O.R.
LOVING HEART



KIMAGURE O.R.
SINGING HEART



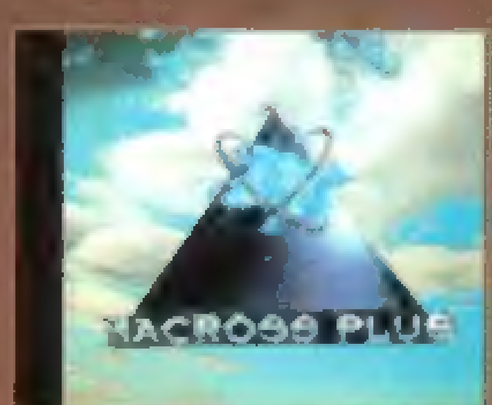
TOUCH
BEST SONG BOOK



MAISON IKOKKU
FOREVER REMIX



BUBBLEGUM CRISIS
VOCAL COLLEC. 1



MACROSS PLUS



TONARI NO TOTORO



D·N·A 2
OR. SOUNDTRACK



CHRONO TRIGGER
MUS. VIDEOGAME



Figuras Super Battle Collection DBZ



Ha nacido Otakuland, tu nuevo servicio de venta por correo de material japonés. Tenemos todo lo que te puedas imaginar. CDs, posters, cromos, ramis, figuras, etc. Más de 150 títulos diferentes en CD de estas y otras series de anime (consultanos) al precio de **3500 pts**, incluidos gastos de envio.

Increibles ofertas también en todo tipo de material. Además, al hacer tu pedido, recibiras tu número de cliente, con el que te podrás beneficiar de muchisimas ventajas en tus compras. ¡Anímate! ¡ Ya puedes conseguir merchandise japonés fácilmente y a buen precio!

Haznos tu pedido o informate mediante teléfono, fáx o carta. Horarios de Oficina. Servimos a toda

OTAKULAND

C/ Arenal, 26.
Tel/Fax: (91) 559 73 48


ISBN 84-7904-320-2
00009
9 788479 043209